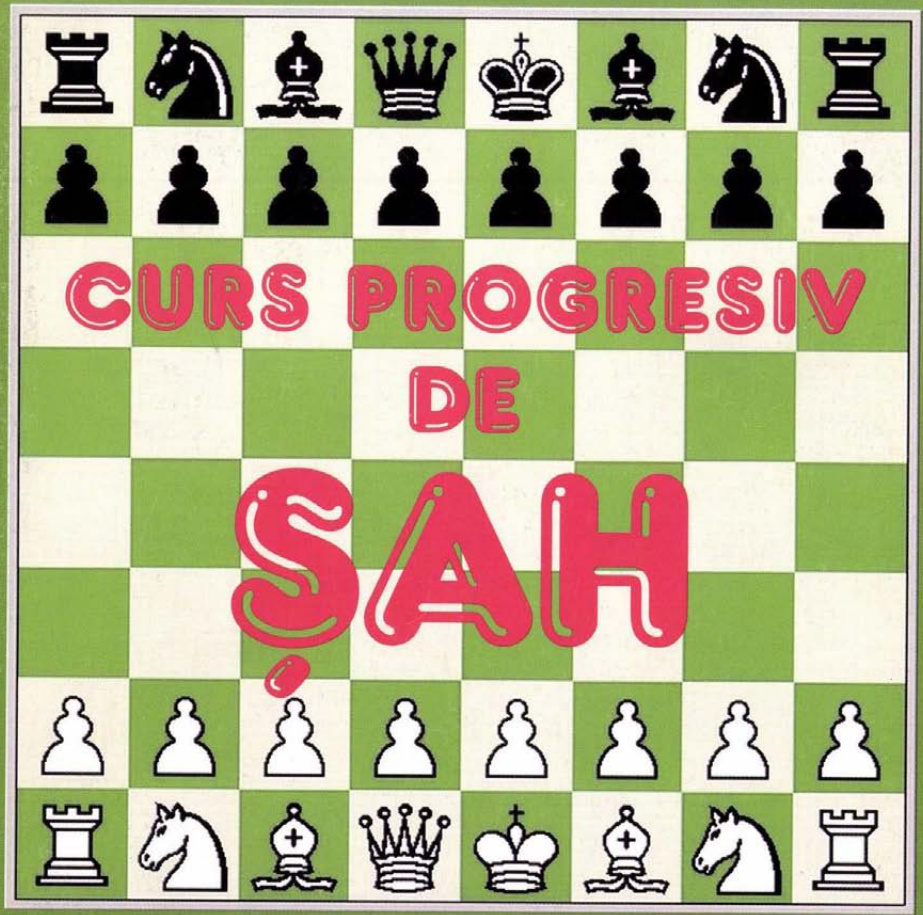
ING. VLADIMIR SĂLCEANU
maestru internațional ICCF



CURS PROGRESIV DE ȘAH

* *

ARARAT • 2005

Ing. Vladimir Sălceanu

❖

CURS PROGRESIV DE ȘAH

* *

www.stere.ro

© Vl. Sălceanu, 2005

ISBN 973-7727-21-5

www.stere.ro

Ing. Vladimir Sălceanu
maestru internațional ICCF

CURS PROGRESIV DE ȘAH

* *

ARARAT • 2005

www.store.ro

www.stere.ro

PREFAȚĂ

După inițierea în regulile jocului de șah și în cele mai importante elemente constitutive ale acestui minunat joc, adică în tot ce este necesar pentru înțelegerea șahului, cititorul a fost înarmat cu noțiunile necesare pentru a putea păși în șahul de performanță și a se prezenta la primele concursuri de șah.

Manualul de față începe o instruire sistematică în scopul ascensiunii sportive, furnizând în detaliu elemente noi pentru o mai bună înțelegere a luptei șahiste, pentru acumularea de noi cunoștințe, de îmbogățire a imaginației, toate absolut necesare în vederea evoluției ascendente spre sportul de performanță.

Materialul prezentat mărește cu prudență gradul de dificultate, începând cu studiul **operațiilor tactice**, continuând cu **tehnica de calcul**, pentru ca în final să abordeze un capitol important pentru jucătorul de performanță, care cere un studiu mai deosebit: modul de **apreciere obiectivă a poziției**.

La studiul întregii lucrări, nu trebuie să se bată recorduri de viteză în dauna înțelegerii materialului; dimpotrivă, este necesar ca noțiunile prezentate să fie analizate cu atenție, fără nici o grabă, pentru a se asigura o bază solidă de cunoștințe și un orizont mai larg de gândire, apt pentru progresele ulterioare.

Este util ca, pe lângă exerciții, exemplele prezentate în expunerea fiecărui capitol să fie de asemenea supuse rezolvării.

Verificarea la computer a unor cazuri prezentate poate duce la unele corecții sau chiar soluții noi; aceasta este util mai ales în situațiile în care lupta are anumite neclarități. În plus, posibilitățile descoperite ne pot ajuta la o mai bună clarificare asupra luptei șahiste, precum și a performanțelor computerelor.

În limita posibilităților, autorul a căutat să prezinte unele exemple din partidele și creația jucătorilor români.

Inserarea unor exemple din practica personală se datorește faptului că acestea au fost trăite și au fost mai la îndemână, alte investigații necesitând mult timp și eforturi considerabile.

Paginile cu texte lungi din acest material nu trebuie să plictisească, fiind considerate ca necesare pentru o mai bună înțelegere a noțiunilor predate. În schimb, în locul unui manual rece cu iz de lecții și ore de antrenament, s-a preferat scrierea unei cărți care să țină trează – sperăm – plăcerea cititorului.

Autorul aduce mulțumiri, și pe această cale, tehnoredactorului Mihnea Gafița care a paginat această lucrare.

Mulțumiri deosebite cititorilor care, după parcurgerea acestui volum, se vor adresa cu orice fel de întrebări, sugestii sau completări pe adresa:

Ing. Vladimir Sălceanu
str. Valea Călugărească nr. 1,
Bl. D5, Sc. B, Ap. 13
061721 – București – 66
sau e-mail: vsalceanu@yahoo.com.

AUTORUL

www.sfere.ro

LEGENDA SIMBOLURILOR UTILIZATE

! – mutare bună, tare, frumoasă;
!! – mutare excelentă, foarte tare; de o rară eleganță;
? – mutare slabă, greșită;
?? – mutare foarte slabă, gafă;
!? – mutare aparent periculoasă pentru partener; acesta însă, efectuând o continuare corectă, poate rezolva dificultățile ivite; aceasta mai poate însemna că mutarea executată poartă un caracter inedit, de noutate care merită atenție, adică studiul sau analiza acesteia;
?! – mutare dubioasă, eventual o mică inexactitate;
= – poziție egală, cu șanse egale de ambele părți; *la exerciții*: albul la mutare face remiză;
⩲ – albul stă o idee mai bine; situația sa este ușor preferabilă;
⩱ – negrul stă o idee mai bine; situația sa este ușor preferabilă;
± – poziția albului este superioară; albul stă mai bine; albul are avantaj;
∓ – poziția negrului este superioară; negrul stă mai bine; negrul are avantaj;
+– – albul are avantaj decisiv; albul are poziție câștigată;
–+ – negrul are avantaj decisiv; negrul are poziție câștigată;

De reținut că aceste două ultime simboluri, *la exerciții*: albul / negrul trebuie să câștige, fără să fie impus un anumit număr de mutări.

– mat; precedat de o cifră, indică numărul de mutări în care se dă mat;
∞ – poziție neclară, greu de apreciat;
⩰ – albul / negrul are compensație pentru materialul în minus;

~ – oricare mutare; acest semn se utilizează de obicei în situații unde la orice continuare a unuia dintre parteneri, urmează o anumită mutare; de exemplu: **29. ~ Tb1#**, adică la orice răspuns al albului, negrul anunță șah mat;

↔ – contra; de exemplu **R+3P ↔ R+N**; în poziția dată, rege și trei pioni albi luptă împotriva rege și nebun negru;

0-0 – rocada mică;

0-0-0 – rocada mare;

: – capturarea unei forțe adverse;

R – regele;

D – dama;

T – turnul;

N – nebunul;

C – calul;

P – pionul.

www.stere.ro

Capitolul 1

OPERAȚIILE TACTICE SIMPLE

1.1. Partida privită ca un proces unic al luptei

După cum s-a arătat deja, partida de șah fiind în esență un conflict între cei doi parteneri, aceștia vor arunca în focul luptei toate resursele de care dispun, adică întregul lor arsenal tactic și strategic pe de-o parte, dar și celelalte însușiri moral-volitive (voința, calmul, fantezia, memoria, concentrarea, puterea de a munci etc.), pe de altă parte.

În lupta sângeroasă, se vor confrunta între ele în primul rând ideile tactice și/sau concepțiile strategice ale jucătorilor.

Aproape la fiecare mutare vor avea loc schimbări de situații, de la cele mai neînsemnate, la altele de importanță maximă pentru rezultatul final al luptei, acestea din urmă, mai ales, putând avea un caracter decisiv.

Astfel de situații de răscruce pot fi în primul rând momentele de trecere a jocului între stadiile partidei: între deschidere și jocul de mijloc, sau între jocul de mijloc și final; apoi combinațiile diverse, dispariția unor forțe de pe eșichier, diverse atacuri, apărări etc.

Aceste transformări nu sunt – de cele mai multe ori – întâmplătoare, ci se nasc tocmai din conținutul și aspectul desfășurării luptei.

Legătura amintită deja între tactică și strategie își găsește materializarea în principal în jocul de mijloc, aceasta fiind zona unei încleștări acerbe. Trebuie însă realizat faptul că această legătură poate acționa și în fazele de deschidere sau de final. De aceea, în timpul desfășurării partidei de șah, cel care conduce piesele trebuie să ia în considerare în permanență toate aspectele și implicațiile viitoare pe care le-ar putea provoca mu-

tarea sa următoare, sau eventual seria de mutări preconizate.

Genialul Alehin spunea că nu înțelege prea bine pentru ce partida de șah este împărțită arbitrar în cele trei stadii: pentru el partida constituia o singură entitate, de la prima mutare, până la sfârșit.

Urmărind partidele acestui mare campion, se poate constata, într-adevăr, că marea lor majoritate prezintă îmbinări solide între fazele luptei, totul având un caracter unitar, fiind chiar uneori dificil de trasat unele delimitări clare.

Aceasta s-a preluat în zilele noastre, forța marilor jucători având drept caracteristică sudura solidă între stadiile partidei. Va fi necesar, deci, ca și aceste trepte de tranziție din cursul luptei să fie studiate în drumul spre măiestrie.

1.2. Operațiile tactice și aspectele aferente acestora. Definiții, scop, necesitate

Cititorul a înțeles de multă vreme că bătălia între parteneri la o partidă de șah are un caracter aparte, unde nu întotdeauna avantajul material (cantitatea în plus de pioni / figuri), sau cel pozițional (așezarea superioară a figurilor în comparație cu cea adversă) duce la victorie.

Există destule cazuri în care remiza sau chiar câștigul se pot obține cu forțe inferioare sau având o poziție mai slabă a figurilor. Care ar fi motivele?

Cel mai important ar fi acela că, în șah, „durata de viață" cât mai lungă a regelui până la finele luptei are un rol capital, întregul mers al luptei trebuind să ia în considerare toate aspectele legate de aceasta. Pe scurt, o **AMENINȚARE** asupra regelui trebuie parată, înainte de a se putea întreprinde orice altceva.

Imposibilitatea apărării regelui atacat duce la încheierea luptei, indiferent de raportul material sau pozițional al celor două tabere.

Siguranța regelui are, deci, o importanță permanentă. Un suveran care se respectă trebuie în continuu să fie bine protejat împotriva invadatorilor, având eventual și posibilitatea unui refugiu; altfel „prestanța" regelui poate fi grav și iremediabil șifonată.

Dacă amenințarea inamică asupra regelui nu poate fi tre-

cută cu vederea, ea poate fi ignorată atunci când sunt atacate alte figuri, dar numai în cazul în care există motive sau raţiuni superioare pentru aceasta.

Devine clar însă că **ameninţarea** ocupă un loc extrem de important în bătălia şahistă, de aceea este necesar să fie studiată în detaliu.

Să stabilim pentru început în care cazuri este posibilă crearea unor ameninţări, elementele necesare pentru aceasta şi eventualele consecinţe.

O **ameninţare** asupra taberei adverse este un lucru extrem de simplu de realizat în orice partidă, chiar de către un jucător lipsit de experienţă. Rămâne de văzut însă care vor fi efectele şi dacă ameninţarea respectivă are o justificare logică pentru cel care atacă; de comun acord îl vom numi **AGRESOR**.

Efectuarea unei ameninţări numai „pentru a ameninţa cu orice preţ" adeseori poate fi nu numai lipsită de orice logică, dar şi dăunătoare unui jucător care n-a gândit suficient operaţia tactică respectivă.

Astfel seria de „şahuri" date de începător, de multe ori este nejustificată. Este clar că pentru crearea unei ameninţări fundamentate, trebuie ţinut cont de anumite **MOTIVE TACTICE**, care pot avea diverse aspecte în practica curentă.

Ne-am putea închipui că, în miile de partide ce se dispută în permanenţă, sunt tot atâtea motive, dintre cele mai diverse, deoarece – în general – poziţiile nu se repetă.

În realitate, în oricare poziţie se poate distinge o anumită particularitate. Pe această bază este posibilă atribuirea acesteia anumitor grupe, fiecare conţinând un mare număr de poziţii analoage.

Fiecare grupă va prezenta un anumit **laitmotiv** caracteristic; o poziţie luată la întâmplare dintr-o grupă oarecare se va caracteriza prin laitmotivul aferent acelei grupe, plus o serie de motive suplementare proprii. Se poate vorbi deci de laitmotiv numai în cazul unei poziţii concrete.

O ameninţare care nu poate fi parată de partea în defensivă poate duce la consecinţe grave pentru aceasta. Ele pot fi cuprinse în limite largi, de la mat, la avantaj poziţional.

AMENINŢAREA este deci veriga elementară a tacticii.

Aceasta este numai creată de agresor, dar nu și executată pe eșichier; agresorul se pregătește s-o transpună în realitate (a se citi s-o execute pe tablă) la mutarea următoare.

O astfel de amenințare simplă, care are o lungime de acțiune de o mutare, trebuie să aducă un avantaj oarecare chiar la mutarea următoare, dacă partea în apărare nu poate evita executarea acesteia.

Dacă însă o amenințare nu aduce cele dorite la mutarea imediat următoare și jocul continuă, avem în față, de astă dată, nu o amenințare, ci apariția unei operații tactice, care a început cu o amenințare la prima mutare.

Nu rare sunt cazurile practice când agresorul, prin mutarea sa, creează simultan două sau chiar mai multe amenințări, acestea putând fi orientate asupra unuia sau câtorva obiective din poziția adversă. Trebuie remarcat și faptul că asemenea amenințări pot fi de lungimi diferite ca număr de mutări!

Elementele tacticii constă din anumite procedee care se bazează pe amenințări, atacuri și apărări. Acestea au drept obiectiv îmbunătățirea poziției, în sensul amplificării avantajului pozițional sau material.

În unele cazuri, tactica poate avea drept scop obținerea matului, iar în situații de inferioritate, încercarea de ameliorare a poziției, sau de obținere a egalității.

Șahul fiind, în esență, un război în miniatură, ne putem îngădui să utilizăm o terminologie similară. În principiu, putem spune că **tactica este arta conducerii luptei**.

S-ar putea pune întrebarea dacă studiul tacticii are o mare importanță și dacă nu cumva cunoașterea strategiei – sau a altor mijloace de luptă – n-ar fi mai utilă?

Practica demonstrează că ponderea tacticii în timpul luptei are o deosebită importanță, cu alte cuvinte numai un jucător bun tactician, poate obține succese.

Întregul arsenal de mijloace tactice formează ceea ce unii numesc **registrul tactic** al jucătorului de șah, care-l apropie cu atât mai mult de măiestria sportivă, cu cât „paleta" sa proprie este mai multicoloră în domeniul tacticii.

Mai jos sunt prezentate combinațiile simple, care au la bază un singur **laitmotiv (temă)**; gama acestora este largă:

– atacul simultan;
– atacul prin descoperire;
– șahul prin descoperire;
– șahul dublu;
– legarea și semilegarea;
– devierea sau distragerea;
– atragerea;
– interferarea și izolarea;
– blocarea și matul sufocat;
– eliminarea apărării;
– eliberarea spațiului;
– atacul Röntgen, sau acțiunea transparentă a figurilor;
– supraîncărcarea figurilor;
– contralovitura și mutarea intermediară;
– distrugerea structurii de pioni care protejează regele;
– combinații de mat pe liniile 7 și 8;
– transformarea pionilor;
– urmărirea;
– alte combinații de mat;
– combinații de remiză;
– repetarea mutărilor;
– combinații de pat;
– remiza teoretică și pozițională;
– trecerea mutării la adversar, zngzwang.

În timpul jocului, un jucător redutabil nu trebuie să scape din vedere nici unul din procedeele tactice posibile. Cum s-a explicat deja, tactica stă la baza partidei și de aceea nu se pot face progrese fără a se cunoaște ideile tactice din șah, pentru a le putea aplica cu succes în practică. Este necesar, așadar, un studiu atent al acestora.

Cititorul nu trebuie să se simtă derutat dacă în studiul său va întâlni exemple sau exerciții ce se bazează nu numai pe un singur laitmotiv, în formă pură. Important este să se studieze în totalitate temele propuse, în final obținându-se progrese importante în domeniul jocului combinativ, ajungând la stadiul inițierii de combinații în jocul practic, fără ca jucătorul în cauză să-și mai pună întrebarea care e laitmotivul combinației ce trebuie inițiată, deci să dispună de o erudiție în acest domeniu, care să-i ușureze mult inspirația în jocul combinativ.

1.3. Atacul simultan sau dubla lovitură

Când în urma unei mutări un pion sau o figură atacă în același timp două figuri adverse, are loc ceea ce numim **atacul simultan** sau **atacul dublu**, sau – cu un termen ceva mai popular – **dubla lovitură**.

Importanța acestui procedeu tactic este imensă, el putând fi întâlnit în orice fază a luptei.

Ponderea atacului simultan este frecventă, pentru că oricare din figuri este capabilă să-l execute. Chiar și blândul rege poate avea asemenea momente de brutalitate, mai ales spre sfârșitul partidei în final, când trebuie să pună umărul la treabă.

Dintre celelalte figuri, mai ales calul sau dama dau dovadă de o „cruzime" ieșită din comun.

Atacul dublu al pionului și calului, în literatura de specialitate se numește **furculiță** (sau **fourchette** în limba franceză).

Prin dubla lovitură sau atacul simultan pot fi atacate atât două sau chiar mai multe figuri adverse sau și unele puncte din lagărul inamic.

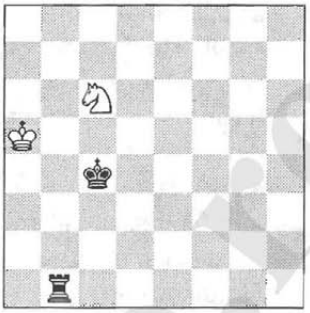
Atacul simultan are un efect deosebit, în special când una din piesele atacate este regele.

Consecința aplicării unui atac dublu este aceea că agresorul obține de regulă avantaj material.

Așa cum s-a arătat mai sus, talentele ofensive ale regelui se manifestă în special în finalul partidei, când el devine o bună figură de atac, extrem de necesară, forțele fiind rărite.

În poziția din diagrama 1,

1

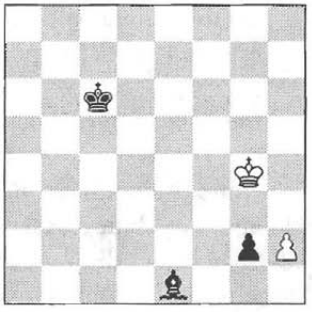


după **1...Rc5**, negrul creează simultan atât o amenințare de mat, cât și una de capturare a calului alb.

Un frumos exemplu este acela din diagrama 2, oferit de N. Juravlev.

În fața amenințării de transformare a pionului negru, regele alb găsește o resursă nebănuită de salvatre: **1.Rh3! g1C+** transformarea într-o figură grea duce la pat, iar 1...g1N n-are nici un sens **2.Rg2 Ce2 3.Rf1**

2

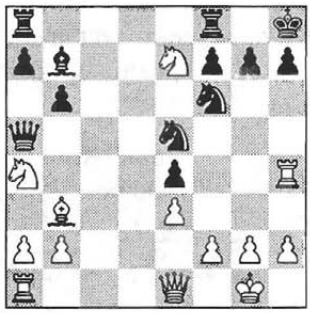


remiză, ca urmare a dublei lovituri executate de rege.

În diagrama 3 este prezentată o secvență dintr-o partidă

Bronstein – Spasski

3



în care negrul, profitând de faptul că figurile albe Th4 și Ce7 sunt lipsite de apărare, a continuat cu **1...Cf3+!** După răspunsul forțat **2.g:f3 Dg5+ 3.Tg4 C:g4 4.f:g4 D:e7**, albul a pierdut o calitate.

Interes prezintă următoarea partidă scurtă:

Pionul Damei

Alehin – Kaufman

(Odessa 1918)

1.d4 d5 2.Cf3 c5 3.Nf4 c:d4?!

Trebuia continuată dezvoltarea prin 3.Cf6 sau 3.Cc6.

4.N:b8

Fără prejudecăți, Alehin renunță la perechea de nebuni mutând o figură deja dezvoltată, pentru a putea relua cu dama la d4.

4...T:b8 5. D:d4 b6?

Luând în considerare cele ce urmează, corect era 5...a6, controlând punctul b5, fără a-l slăbi pe cel din c6.

6.e4! d:e4??

O gafă cu decizie imediată. Trebuia 6...Cf6 sau 6...e6, cu încercarea de a continua dezvoltarea.

7.D:d8+ R:d8 8.Ce5!

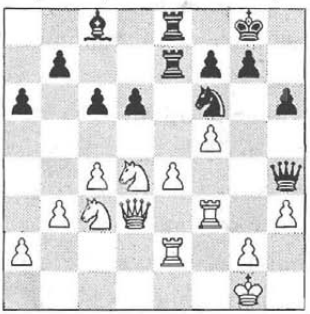
Întrucât după 8...Re8 urmează 9.Nb5+, negrul trebuie să se recunoască învins. Amenințările simultane 9.Cc6+ sau 9.C:f7+ sunt imparabile.

În jocul celor trei cai, după mutările **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Nc5?!** cel mai bine pentru alb este să acționeze în centru, prin pseudosacrificiul de pion **4.C:e5!**, înlăturând unul din pionii negri pentru a obține o poziție dominantă în centru. **4...C:e5** mai slabă este încercarea de derocare a regelui alb 4...N:f2+ 5.R:f2 C:e5 6.d4 Df6+ 7.Rg1 Cg4 8.Dd2 (8.D:g4?? D:d4#) cu mare avantaj pentru alb. **5.d4** procedeu tactic devenit clasic în jocurile deschise **5...Nd6 6.d:e5 N:e5 7.f4! N:c3+ 8.b:c3 d6 9.Dd4** și albul are un joc superior.

Greu de explicat pentru forța de joc a conducătorului figurilor albe este orbirea sa în poziția din diagrama 4:

Lasker – Capablanca
(Meci, Havana 1921)

4

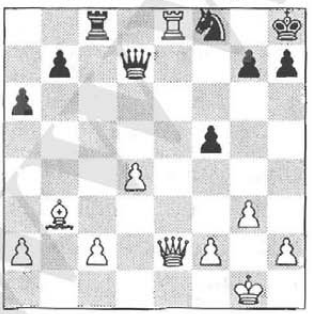


Campionul lumii a jucat **1.Rh2??** și după **1.Cg4+ 2.Rh1** atacul dublu **2...Ce5** a pecetluit câștigul partidei, pentru candidatul la titlul suprem.

În diagrama 5 este prezentată o combinație de efect:

Lipschütz – Schallopp
(Londra, 1886)

5

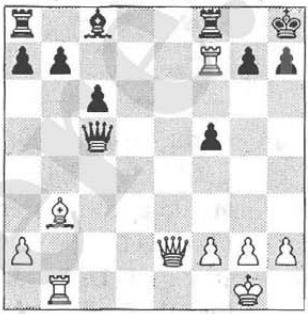


Profitând de „agentul" său pătruns în tabăra inamică, albul a continuat cu **1.Dc4!** și unul dintre cele două maturi nu poate fi evitat.

Un tablou aproape asemănător al desfășurării evenimentelor a avut loc în poziția din diagrama 6:

Böök – Saila
(Stockholm, 1946)

6

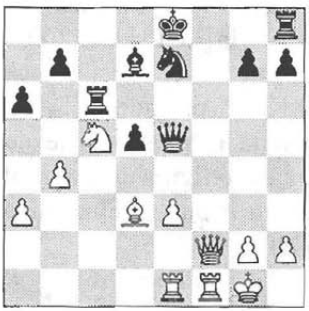


După **1.De5!** atacul simultan de mat și cel asupra damei negre forțează capitularea.

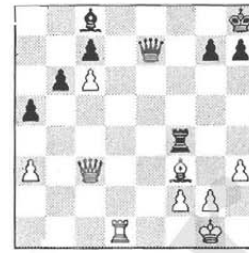
Nu atât de pur din punct de vedere tematic este exemplul din diagrama 7:

Momo – MacGovan
(Olimpiada Moscova, 1956)

7

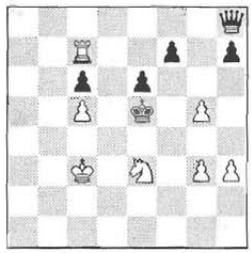


1.Df8+! T:f8 2.T:f8+ R:f8 3. C:d7+ cu câștig, fiindcă pentru lovitura finală albul a atras mai întâi regele negru la f8. O asemenea tactică de atragere va fi explicată ceva mai departe.

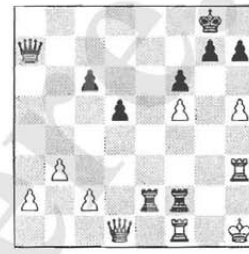


4. +–

1.3.1. Exerciții



1. Albul la mutare. Poate el profita de poziția damei negre?

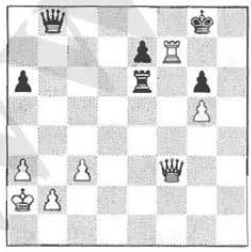


5. –+

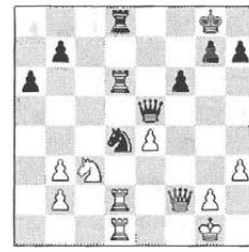
2. +–

6.

După mutările: **1.e4 e5 2. Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6** (jocul celor patru cai) **4.Nb5 Nb4 5.0-0 0-0 6.d3 N:c3 7.b:c3 d6 8.Ng5 De7 9.Te1 Cd8 10.d4 Ce6 11.Nc1 c5**, poate albul lua de două ori la e5?



3. +–



7. –+

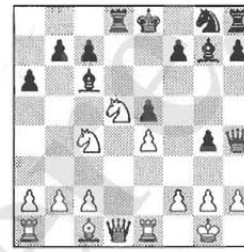
8. +–

9. –+

10. +–

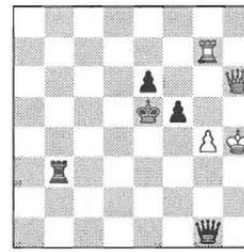
11. +–

12. +–



13. –+

14. –+



15. Albul la mutare;
se poate salva ?

www.steaua.ro

16. +–

1.3.2. Soluții

1. Studiu de **L. Kubbel**.
1.Tc8!! albul forțează dama neagră să ocupe alte poziții:

a) **1...Dg7 2.Tg8 D:g8 3.Cg4+ Rf5** la 3...Rd5 sau 3...Re4 4.Cf6+ **4.Ch6+** cu câștig.

b) **1...D:c8 2.Cc4+ Rd5** analog la 2...Re4 sau 2...Rf5, 3.Cd6+ **3.Cb6+** cu același rezultat.

2. Dommes – Fedorov
(Moscova, 1984)

Un bun exemplu în care pionul alb avansat are un rol decisiv, permițând un câștig elegant: **1.Nf7+! Rg7** 1...R:f7 poate prelungi rezistența, fără să aducă însă salvarea: 2.D:h6 Td8, 3.g4! T:d6 (nu merge 3...C:g4?? 4.D:h7+ urmat de 5.De7+) 4.g5 Ce8 5.D:h7+ Cg7 6.De4 cu câștig, prin înaintarea pionilor albi **g** și **h**.

2.D:h6+ R:h6 2...R:f7 3.g4 sau 3.Df4+– **3.Ne8** 1-0. 3...C:e8 4.d7+–.

3. R. Byrne – Tarjan
(Cleveland, 1975)

1.Dh3! sau 1.Dh1 1:0. După 1...R:f7 2.Dh7+ Re8 3.Dh8+ se pierde dama.

4. L. Szabo – Ban
(Budapesta, 1947)

1.De5! 1:0; la 1...Df8 decide 2.D:f4!

5. Hjørth – Lundin
(Motala, 1947)

Poziția deschisă și în plasă de mat a regelui alb permite un duș rece:
1...De3! 0:1; la 2.T:e3 Th2+ 3.Rg1 Teg2#, iar la 2.T:f2 D:h3+ etc.

6. Nu; după 12.d:e5 d:e5 13.C:e5?? Cc7, se pierde o figură. De aceea mai bună este considerată mutarea 13.Nc4!, pentru a instala nebunul la d5.

7. Delplank – Pardon
(Belgia, 1976)

1...Cf3+! 0:1; după 2.g:f3, evident 2...Dg5+ cu atac simultan.

8. Donner – Bouwmeester
(Olimpiada München, 1958)

1.N:g6+!! R:g6 2.Da6+! 1:0; după 2...Rg5 3.f4+; 2...Rf7 3.Da2+; 2...Rh7 3.Dd3+.

9. Botvinnik – Kotov
(Gröningen, 1946)
1...D:g3+! 2.R:g3 Ce4+ 0:1

10. Toluș – Mititelu
(Varșovia, 1961)
1.D:f6! g:f6 2.Cg4! 1:0; la 2...Rh8 3.C:f6 cu atac dublu imparabil.

11. Larsen – L. Szabo
(Beverwijk, 1967)
1.Tb5! D:f2+ 2.Rh3 Tf8 3.D:c3 1:0; sau 3.Tb8 Da7 4.T:f8+ R:f8 5.D:c3+ a3 6.Db4+ Rg8 7.Nc4 +–.

12. Yates – Reti
(New York, 1924)
1.Cg5! D:g5 1..Tf8 2.Dg4! D:g5 3.D:g5+ **2.Th8+ R:h8 3.C:f7+** 1:0. O combinație bazată mai întâi pe atragerea damei negre.

13. Korcinoi – Portisch
(Wijk aan Zee, 1968)
Calul alb din c4 este lipsit de apărare; acesta va fi expus unui atac simultan după **1...N:d5! 2.e:d5 g3! 3.h:g3 D:c4** 0:1.

14. Rivera – Fischer
(Olimpiada Varna, 1962)
Numai printr-o analiză atentă se poate constata că nebunii albi nu sunt bine protejați.
1...Dc6! 2.f3 Db5 0:1.

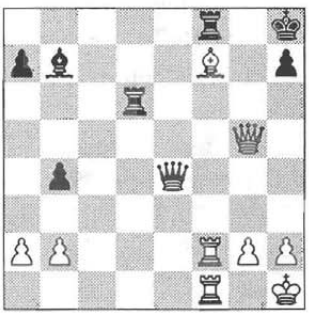
15. Lipnițki – Schulz
(Berlin, 1945)
Albul are un pion mai puțin, dar este la mutare:
1.D:e6+! R:e6 2.g:f5+ R:f5 3.T:g1 ½:½.

16. Sălceanu – Ciochină
(Iași, 1952)
Lipsa de cooperare între figurile negre și poziția nereușită a turnului din h4, permite dubla lovitură **1.d6! N:f3 2.d:e7 d5** 2...T:g4 3.Ce3 Ng2 (3...Tf4 4.Cd1+–) 4.C:g4 f:g4 5. Ng5 (Ne3) +– **3.Cd6+ R:e7** la 3...Rd7 4.Cf5 **4.C:f5+** cu câștig iminent.

1.4. Atacul prin descoperire

Pentru o înțelegere imediată, să prezentăm pentru început un exemplu în diagrama 8:

Euwe – Thomas
(Hastings, 1934)



8

Exploatând faptul că turnul din f8 nu este apărat și că regele negru este expus, albul a continuat **1.Nd5!,** atacând simultan dama și turnul din f8.

Întrucât nu merge 1...T:f2 2.Dg8#, negrul s-a recunoscut învins.

Atacul prin descoperire este deci o **operație tactică în care, prin deplasarea unei figuri** (sau unui pion) **se deschide calea de acțiune a altei figuri de linie** (D, T, N) **de aceeași culoare, care exercită o amenințare asupra unui obiectiv inamic.**

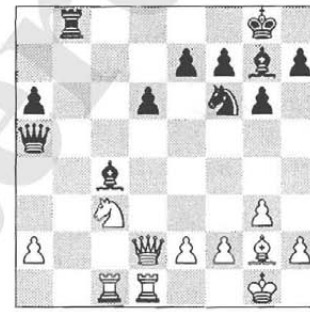
În cazul de mai sus în urma deplasării nebunului alb, turnul negru f8 a fost atacat. De cele mai multe ori, figura deplasată exercită la rândul ei un atac.

Am putea spune că atacul prin descoperire este o formă mai subtilă a atacului dublu și de aceea este o manevră extrem de periculoasă, des întâlnită în practică.

În apărarea franceză, după mutările **1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 Cc6 5.Cf3 Db6 6.Nd3 c:d4 7.c:d4**, pionul d4 este indirect apărat, deoarece după **7...C:d4?? 8.C:d4 D:d4?? 9.Nb5+**, negrul pierde dama, în urma atacului alb prin descoperire. Tot în această deschidere, după **1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 Cc6 5.Cf3 Nd7**, unii începători joacă **6.Nb5?**; după **6...C:e5!** s-a creat un atac prin descoperire. Nebunul alb fiind sub atac, albul pierde un pion.

Fischer – Spasski
(meci – Reikjavik, 1972)

9



În poziția din diagrama 9, campionul mondial fiind în formă slabă, a greșit în mod surprinzător:

1...Cd7?? 2.Cd5 prin descoperire a rezultat un atac dublu **2.D:d2 3.C:e7+ Rf8 4.T:d2 R:e7 5.T:c4** și avantajul material al albului s-a dovedit suficient pentru victorie.

Săritura calului la d5 și poziția celor două dame la a5 și d2 este suficient de frecventă în practică.

Portisch – Panno
(Madrid, 1973)

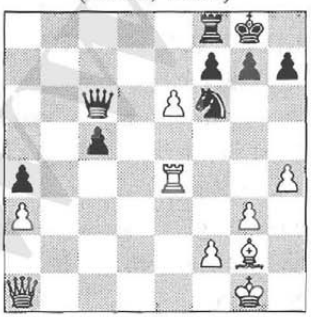
10

Instructivă este poziția din diagrama 10 în care marele maestru maghiar a sesizat faptul că nebunul negru b7 nu e apărat: **1.e5! N:g2** nu salvează 1...Cd5 2.c4! și legarea pe diagonala h1-a8 (o temă ce va fi dezbătută în aval) decide **2.e:f6 N:f1 3.f:e7 D:e7 4.C:f1** cu avantaj material pentru alb. În astfel de situații cu capturări în lanț, totul trebuie calculat precis.

După o luptă ce a decurs în nota de dominare a albului, s-a ajuns la poziția din diagrama 11,

Gheorghiu – Uhlmann
(Sofia, 1967)

11

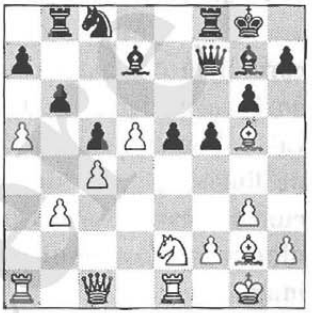


cu *albul la mutare*, unde, după **1.D:f6! g:f6** 1...D:e4 2.D:f7+ **2.Tg4+**, totul s-a terminat.

Câteodată, atacul prin descoperire nu e chiar lesne de văzut. Scurta istorie din rîndurile care urmează, este demnă de relatat.

Pușcașu – Sălceanu
(Sinaia, 1957)

12



Negrul la mutare

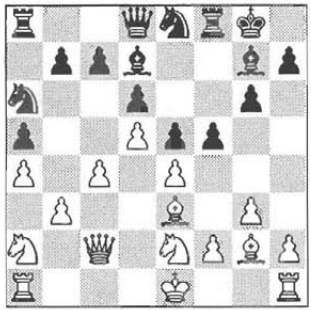
În poziția din diagrama 12, ultima mutare albă 23.a5? a fost o eroare gravă. Din păcate, negrul n-a văzut continuarea corectă; după 23...Te8? (orbire!), partida s-a încheiat remiză, după o luptă lungă.

La analiză, am văzut că după **23...f4!** cu amenințările 24...f3 sau 24...h6, albul ar fi suferit pierderi materiale **24 g:f4 h6 25.a:b6 a:b6 26.De3 e4 27.Nh4 N:a1 28.T:a1 Cd6∓**.

Aceasta s-a dovedit a fi o bună învățătură pentru viitor, pozițiile de acest tip putând surveni adesea.

Manolescu – Sălceanu
(Târgoviște, 1959)

13



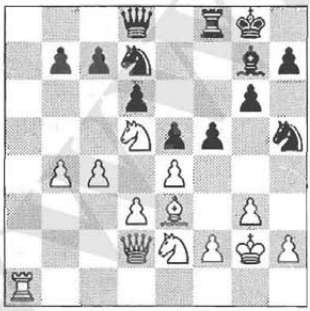
Negrul la mutare

În poziția din diagrama 13, negrul a continuat **14...f4!**, cu acaparări materiale.

La foarte scurt timp, a rezultat poziția din diagrama 14:

Filip – Sălceanu
(Ploiești, 1959)

14

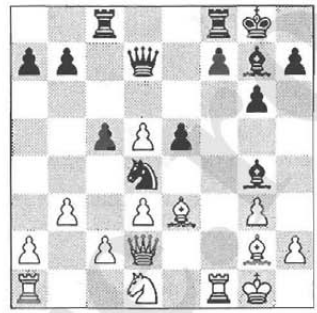


Negrul la mutare

în care negrul a continuat mașinal **18...f4**, cu avantaj decisiv.

Malcoci – Sălceanu
(meci corespondență
Cluj-Ploiești, 1958-60)

15



În poziția din diagrama 15, negrul, după **16...e4!!**, deschide raza de acțiune a nebunului g7. **17.Tb1** la 17.c3 (17.Cc3 Cf3+ 18.N:f3 e:f3∓) 17...Cf3+ 18.N:f3 cade pionul alb d5 **17...Ce2+ 18.Rf2** după 18.Rh1 D:d5 19.N:e4 Dh5 20.De1 Ne5, atacul negrului ia forme periculoase; sau 19.Nf4 Nf3 20.N:f3 e:f3–+ **18...Df5+ 19.Nf4?!** 19.Re1!? Dh5 20.h3 (20.Tf2 e:d3 21.D:d3 Cd4–+) 20...Nf3 21.g4 D:d5–+ **19...C:f4+?!** complică lucrurile; trebuia 19...e:d3 20.c:d3 C:f4–+ **20.g:f4 e:d3 21.D:d3** 21.c:d3 Tce8 cu atac decisiv, sau 21.Ce3 Nd4–+ **21...D:f4+** 21...Nd4+!–+ **22 Rg1 Dd4+** 22...Nd4–+ **23.Rh1** 23.D:d4 c:d4 pierde și pionul c2 **23...D:d3 24.c:d3 Ne2** cu câștigul celui de-al doilea pion pentru negru.

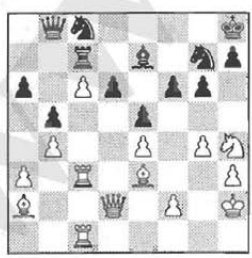
Analiza partidelor jucate este extrem de utilă.

1.4.1. Exerciții

1. +–

2. +–

3. –+



4. +–

5. +–

6. +–

7. +– două soluții.

8. –+

www.steer.ro

9. Albul la mutare, cum poate cuceri centrul?

10. +–

11. –+

1.4.2. Soluții

1. Travnicek – Janata
(Cehoslovacia, 1961)
1.Td4! 1:0; la 1...g6 2.T:d8 C:a1 3. Dd4+ (sau 3.Dc3+ Rg8 4.Dc4+ Rh8 5.T:f8+ D:f8 6.Ce6!+–) 3...D:d4 4.T:f8+ Rg7 și în fine 5.Ce6+ cu dublu atac.

2. Antoșin – Rabar
(Baku, 1964)
1.Ce6!! 1:0; la 1...D:e5 2. Th3+ Dh5 3. g5#. De vină a fost în primul rând poziția nefericită a regelui negru.

3. Wexler – Bazan
(Mar del Plata, 1960)
1...Td1! 0:1; dacă 2. T:d1 D:f3; la 2.D:h3 T:e1+ 3.Df1 T:f1+ sau 2.D:c6 T:e1#. Bine era și 1...Te5!

4. Deshauer – Meier
(Corespondență, 1953)
1.Na7! D:a7 2.C:g6+! 1:0; 2...h:g6 3. Dh6#.

5. Keres – Gligorić
(Iugoslovia, 1959)
Concentrarea forțelor albe pe frontul estic și faptul că dama neagră este neapărată permite: **1.T:g7+! N:g7 2.Dg4 D:f5** după 2...Tg6 3.Ch6+ cu dublu atac **3.D:f5 Tf6 4.Dd7+–**.

6. Zukertort – Blackburne
(Londra, 1883)
1.Ng7+! Rg8 evident la 1...D:g7? 2.De8# **2. D:e7** 1:0

7. Anderssen – Hillel
a) Albul a continuat cu **1.Ng5 D:g5 2.Df5+** pentru a îndepărta dama neagră de la apă-

www.store.ro

rarea turnului d8. **2...D:f5 3.T:d8+ R:d8 4. Te8#.**

b) ulterior, Reti a indicat un câștig mai simplu: **1.T:d8+! R:d8 2.Ng5+** atac prin descoperire **2...D:g5 3.Te8#.**

8. Popiel – Marco

Considerând că pierde imparabil nebunul din d4, jucătorul român s-a recunoscut învins. Prematur, însă, pentru că, în acest moment decisiv, el a ratat chiar câștigul! **1...Ng1!!** atac prin descoperire fără șah **2.R:g1 T:d3**. O idee care se întipărește pentru veșnicie.

9. Sălceanu – Mitroi
(Ploiești, 1959)

Câteodată, tactica poate fi utilizată în scopuri strategice.

După **13.Cd4**, are loc atacul prin descoperire asupra Cg4, dar și amenințarea de dublare a pionilor negri prin 14.C:c6 **13...C:d4** 13...h5!? 14.C2f3± **14.c:d4 Cf6** 14...e5!?± **15.Cf3** cu centru mobil de pioni și ±. Interesant era și 15.e5 Cd5 16.Ce4±.

10. Veresov – Buslaev
(URSS, 1963)

1.N:f6 N:f6 2.Cd5! 1:0; 2... D:d2 3.C:f6+.

11. Santa Cruz – Uhlmann
(Havana, 1964)

1... d3! slab ar fi fost 1...c3 2.T:c3+! **2.c:d3** 2.Tc1!? T:b2+ 3.R:b2 c3+ cu câștigul damei, sau 2.T:d3 T:b2+ 3.R:b2 Db5+ –+ **2...T:b2+ 3.R:b2 c3+** 0:1

1.5. Șahul prin descoperire

Este de fapt tot un atac prin descoperire, cu deosebirea că figura de linie a cărei rază de acțiune se deschide atacă regele advers.

Acesta din urmă fiind în șah, este forțat, înainte de toate, să pareze atacul la persoană, printr-una din cele trei metode posibile, despre care s-a vorbit.

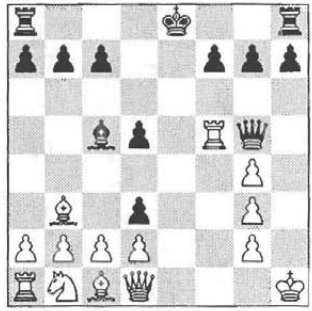
Desigur că figura care provoacă deschiderea razei de acțiune a celei care anunță șah nu este expusă nici unui pericol, atâta timp cât nu este parat șahul.

Dacă ea poate captura material sau crea alte amenințări serioase, șahul prin descoperire se dovedește a fi un procedeu tactic extrem de eficace, care poate ascunde mari pericole.

www.steic.ro

Anderssen – Dufresne
(Berlin, 1851)

16



Negrul la mutare

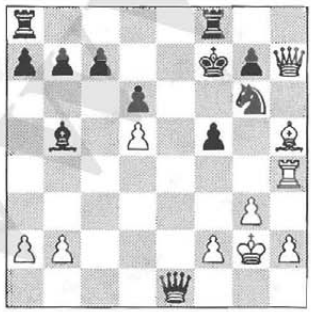
În exemplul din diagrama 16 se poate vedea forța șahului prin descoperire.

După **1...h5!!** care amenință 2...h:g4#, albul a trebuit să depună armele.

O încheiere de efect a avut loc în poziția din diagrama 17:

Kereș – Földsepp
(Corespondență, 1933)

17



Albul la mutare

Datorită amenințării 36...Nf1+, atacul albului trebuie să fie decisiv, dat fiind și materialul sacrificat

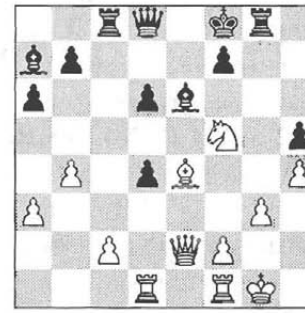
36.D:g6+ Rg8 la 36...Re7, suficient pentru victorie este 37.D:g7+ Rd8 38.D:f8+ Ne8 (38...Rd7 39.Df5+) 39.N:e8 D:e8 40.D:e8 + R:e8 41.Th8+ cu dublă lovitură.

37.Dh7+! R:h7 38.Nf7#.

Interesant este exemplul de șah prin descoperire prin deplasarea pionului, prezentat în diagrama 18:

Donner – Keres
(Zürich, 1959)

18



Negrul la mutare

Turnul g8 și nebunul a7 atacă poziția regelui alb printr-un șah prin descoperire de efect:

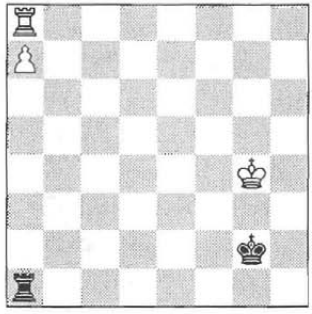
1...N:f5 2.N:f5 T:g3+ 3.f:g3 3.Rh1 Dh4# **3...d3+** cu câștigul negrului.

www.steer.ro

Studiul din diagrama 19 are la bază aceeași temă:

A. Troițki
(1896)

19



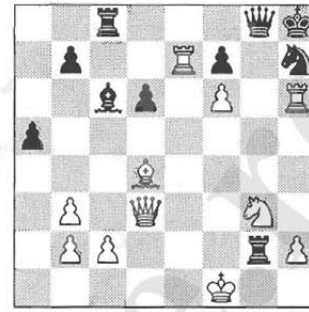
Albul câștigă

1.Rf4 pentru a transforma pionul, albul trebuie să dea un șah cu turnul **1...Rf2** șahurile turnului pe coloana **a** nu-și au rostul, deoarece regele alb în câteva mutări se apropie de turn **2.Re4 Re2 3.Rd4 Rd2 4.Rc5 Rc3** nu salvează 4...Tc1+ 5.Rb4 Tb1+ 6.Ra3 Ta1+ 7.Rb2 urmat de 8.Td8+ **5.Tc8!** amenință transformarea, dar simultan pregătește și lovitura finală **5...T:a7 6.Rb6+** și turnul negru se pierde.

În următorul exemplu din diagrama 20, lovitura de grație este dată de modestul pion, care deschide drumul nebunului. **1.T:f7! D:f7 2.D:h7+! D:h7 3. f7#.**

Mosionjik – Gorniak
(URSS, 1969)

20

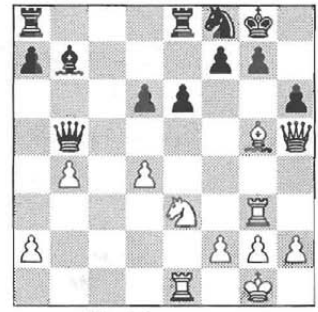


Albul la mutare

În poziția din diagrama 21, după atacul prin descoperire al damei **1.Nf6!! D:h5 2.T:g7+ Rh8 3.T:f7+** șah prin descoperire; era posibil și 3.Tg5 cu recuperarea damei sacrificate, dar albul poate fi mai gurmand **3...Rg8 4.Tg7+ Rh8 5.T:b7+ Rg8 6.Tg7+ Rh8 7.Tg5+ Rh7 8.T:h5 Rg6 9.Th3** negrul cedează.

Torre – Lasker
(Moscova, 1925)

21

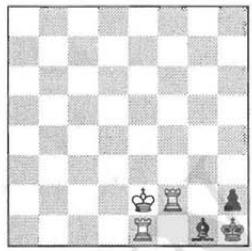


Albul la mutare

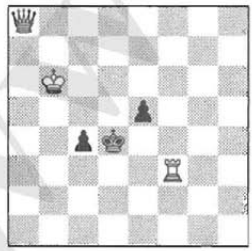
Un asemenea mecanism, de exterminare a efectivelor dușmanului, a fost supranumit **moară**.

1.5.1. Exerciții

1. +–



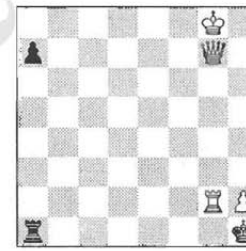
2. 2#



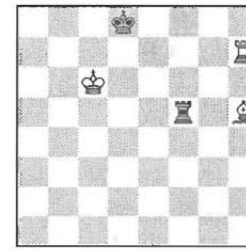
3. 2#

4. Negrul mută și câștigă

5. +–



6. 3#



7. +–

www.steaua.ro

8. +–

9. Cum continuă negrul?

10. +–

11. Albul la mutare poate exploata poziția expusă a regelui negru?

12. –+

13. +–

14. +–

15. După 1.Ng6, poate rezista negrul?

16. Ce jucăm cu albul?

1.5.2. Soluții

1. Prins – Fuderer
(Rogaska Slatina, 1948)
1.Td7+! R:d7 1...Re6? 2.Dd5# **2.C:f6+ T:f6 3.D:e2+–.**

2. S. Lloyd
(1850)
Finalul unui studiu.
1.Rf1! N:f2 2.R:f2#.

3. V. Kalina
(1962)
1.Rc6!

4. Afanasiev – Koșelev
(URSS, 1968)
În fața amenințărilor albe, negrul are o bună armă de contraatac:
1...D:h5! 2.C:h5 T:g2+ 3.Rh1 Tg:f2+ 4.Rg1 Tg2+ 5.Rh1T:c2+ 6.Rg1Tg2+ 7.Rh1 T:b2+ 8.Rg1 Tg2+ sau 8...Tg8+ **9.Rh1 Td2+ 9.Rg1 T:d1+ 11.Rh2 Td2+ 12.Rg1** la 12.Rg3 Tg2+ 13.Rh4 Cf5# **12...Tg2+ 13.Rh1Tc2+ 14.Rg1 T:c7** Albul cedează.

N.A. În loc de 14...T:c7, negrul putea încheia cu mat: 14...Tg8+ 15. Rh1 Tf7+16.Rg1 Tg:f1#. Aceasta era posibil și mai devreme: 6...Tg8+ 7.Rf1 Ng2+ 8.Rg1 Nc6+ etc., dar negrul pe atunci era deja automatizat pentru măcinat...

5. Un exemplu oferit de **A. Sokolski,** în care rolurile nebunului și turnului sunt inversate: **1.D:h5+ C:h5 2.T:h5+ Rg8 3.Nh7+ Rh8 4.N:e4+ Rg8 5.Nh7+ Rh8 6.N:d3+ Rg8 7.Nh7+ Rh8 8.N:c2+ Rg8 9.Nh7+ Rh8 10.N:b1+ Rg8 11.Nh7+ Rh8 12 Nb1+ Rg8 13. N:a2 +–** moară pe diagonală!

6. K. Braytweit
(1981)
1.Db7! Ta3
a) 1...Ta4 2.Te2+;
b) 1...Tc1 2.Tc2+;
c) 1...Td1 2.Td2+;
d) 1...Tg1 2.Tg4+ R:h2 3.Dh7#.
2.Tf2+ urmat de mat.

7. Studiu de **H. Rink**
(1922)
1.Td7+ Rc8 2.Ng4 +– șahul prin descoperire va fi decisiv.

8. Duras – Olland
(Karlsbad, 1907)
1.Nf8+! Nh5 2.D:h5+! g:h5 3.Th6#; matul cu turnul pe linia a 6-a este rar întâlnit, aici prezentând multă eleganță.

9. Isakov – Nikitin
(Corespondență, 1947)
1...Dd3+! 2.R:d3 la 2. Re1 Db1–+
2...N:c6+ 3.Re3 N:a4∓.

10. S. Sokolov – Rujnikov
(Corespondență, 1966)
1.Dg5! h6 1...b1D+ 2.Te1+ 1:0; 1...Tf6 2.Te1 c:d4 3.D:g7 Te6 4.Tb1+– **2.Tb7**+! 1-0; la 2...h:g5 3.Cc6+ Re8 4. Te7#.

11. Petrosian – Stein
(URSS, 1961)
Da, extrem de convingător: **1.Cf6+! R:f6 2.Ch5+ Rf7 3.Dh7#**.

12. Hübner – Timman
(Bugojno, 1978)
1...N:g2! 2.C:d8 2.R:g2 Dh3+, urmat de 3...Cf3; 2.D:g5 N:c6–+
2...De4 3.h3 3.D:g5 Nh3 4.f3 De2 sau 4...D:d4+, ambele cu poziție câștigată pentru negru
3...Cf3+! 0:1; la 4.R:g2 C:d4+ cu câștigul damei albe.

13. V. Panov
1.Nd3! g6+ 2.Re4 g:h5 3.Rf4#.

14. Kourkounakis – Westerinen
(Lucerna, 1982)
1.Tc7 D:d6 la 1...De6 2.T:b7+– **2. D:d6 C:d6 3.T:g7 !** 1-0; la 3...Cc4 4.Nd4 Ce5 5.Tg5 cu câștig ușor. La 3...T:e2 4.Nd4 Td2 5.Tg4+ +–.

N.A. Albul poate câștiga și cu 1.Dd4 C:d6 (1...Tg8 2.Tc7 De6 3.T:b7+–) 2.Na3 (legarea, temă ce va fi dezbătută în aval) 2...Td8 3.N:d6+–.

15. Golombek – Toma Popa
(Olimpiada Varșovia, 1935)
Da și încă foarte eficient:
1...D:f2+!! 2.R:f2 f:g6+ cu câștig!

16. Sălceanu – Murariu
(Corespondență, 1963-1964)
1.C:f7!! N:e3 1...T:f7? 2.N:g5+– **2.Ce5+ Rh8 3.T:e3** cu câștigul unui pion important; la 3...C:f2? 4. Cf7+ sau 3...T:f2? 4.T:e4 T:g2+ 5.R:g2 N:e4+ 6.Rg3, cu o figură în plus.

1.6. Șahul dublu

În cazul unui șah prin descoperire când figura care se deplasează atacă la rândul ei regele advers, survine procedeul tactic numit **șahul dublu**, o lovitură

care poate avea urmări foarte triste pentru regele atacat, mai ales, un șah dublu se poate para numai prin deplasarea acestuia.

Din această cauză, în momentul când s-a executat un dublu șah, nu este necesar ca cele două figuri agresoare să fie apărate.

De obicei, mecanismul șahului dublu este realizat cu ajutorul unor „baterii" de figuri pe coloană sau pe diagonală, și mai rar pe orizontală. Aceasta se explică prin faptul că acțiunea cohortelor șahiste se manifestă de obicei frontal.

Pentru început, să urmărim o confruntare scurtă.

Partida Spaniolă
Nimzovici – Rickhoff
(Pernow, 1910)

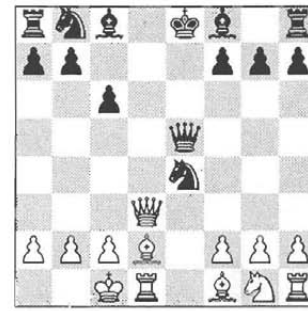
1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 Cf6 4.0-0 d6 5.d4 C:e4? târziu; pionul se putea lua la mutarea precedentă: 4...C:e4 5.Te1 Cd6 6.C:e5 C:e5 7.T:e5+ Ne7 și negrul se apără cu succes. Acum era mai bine 5...Nd7, apărând centrul de pioni. **6.d5** la avantaj ducea și 6.d:e5 **6...a6** forțat **7.Nd3 Cf6?** greșeală decisivă; negrul nu a observat că putea evita pierderea unei figuri după 7...Ce7! 8.N:e4 f5 9.Nd3 e4 **8.d:c6 e4 9.Te1 d5 10.Ne2!** albul întinde o cursă, cu toate că era suficient 10.Nf1, păstrând calul în plus **10...e:f3 11.c:b7 N:b7 12.Nb5!#**. Resortul șahului dublu s-a destins!

Uneori, pentru a se putea crea mecanismul de dublu șah, este necesară îndepărtarea printr-un eventual sacrificiu a celei mai puternice figuri adverse – dama – cum s-a întâmplat în partida de mai jos:

Apărarea Caro – Kann
Reti – Tartakower
(Viena, 1910)

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 d:e4 4.C:e4 Cf6 5.Dd3 e5? corect era 5...C:e4, urmat de manevra Cb8-d7-f6 **6.d:e5 Da5+ 7.Nd2 D:e5** atacând calul din e4, negrul are impresia că a jucat bine până acum. Reti, însă, a pregătit una dintre loviturile sale, pentru care jocul său era atât de gustat! **8.0-0-0!! C:e4??** gafa decisivă. Nu mergea 8.D:e4?? 9...Te1 **9.Dd8+! R:d8 10.Ng5++**.

22

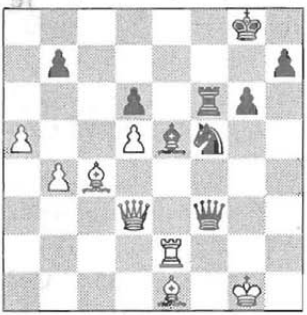


Efectul bateriei T+N **10...Rc7** 10...Rc8 11.Td8 # **11.Nd8#**.

În diagrama 23, se poate urmări efectul unei baterii T+C.

Langeweg – Casa
(Olimpiada Lugano, 1968)

23



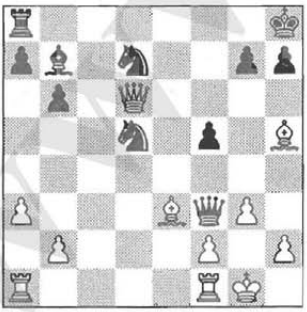
Negrul la mutare

Goliciunea regelui alb permite: **1...Df1+!! 2.R:f1 Ce3++ 3.Rg1 Tf1#**.

Tipic pentru infernul creat de un dublu șah este exemplul din diagrama 24:

Utiuganov – Konovalov
(Krasnodar, 1950)

24



Negrul la mutare

Slăbiciunea punctelor f3 și h3, precum și prezența puternicului nebun negru pe diagonala a8-h1 permit combinația: **1...Dg2+! 2.R:g2 Cf4++ 3.Rg1 Ch3#**.

1.6.1. Exerciții

1. +–

2. –+

3. +–

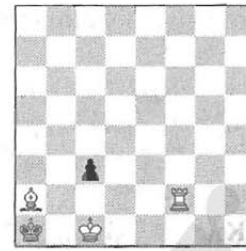
www.steps.ro

4. +–

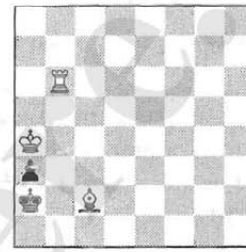
5. +–

6. +–

7. +–



8. 2#



9. 4#

1.6.2. Soluții

1. Nei – Petrosian
(URSS, 1960)
1.Dg8+! 1:0; la 1...R:g8 2.Ne6++ Rh8 3.Tg8#.

2. Kondrakov – Gluhovski
(URSS, 1965)
1...D:f1+! 0:1; la 2.R:f1Nd3++ 3.R~ Tf1#.

3. Podzerov – Kunsztowicz
(Corespondență, 1970)
1.D:f7+ Rh8 2.Dg8+! 1:0 la 2... Tg8 3.Cf7#; 2...R:g8 3.Ce7++ Rf8 4.C7g6++ h:g6 5.C:g6#.

www.steaua.ro

4. Serebriiski – Solmanis
(URSS, 1946)
1...N:f2+! 2.R:f2 Db6! 3.T:e6 3.Ne3 Td2+ **3...T:f4++** 0:1; la 4.Rg3 f:e6 5.T:f4 g5! sau 5.Dg1 Td4, ambele cu –+.

5. Klundt – Werner
(R.F. Germană, 1983)
1.Ta1! T:b5 2.Ta8+! 1:0.

6. Steinitz – Meitner
(Viena, 1890)
Regele negru expus nu are apărare în fața acțiunii concentrate a forțelor albe: **1.Cg5++ Rg6 2.Dd3+** sau 2.f5+ R:f5 3.Dd3+ Rf6 4.Ce4+ +–; la 2... Rf6? 3. Ce4+ **2...Rh5 3.Dh3+ Rg6 4. D:g4** 4.f5!? **Db6** 4...h5 5.f5+ Rf6 6.Ce4+ cu câștig **5.Cge6++ Rf6 6.Dg5+ Rf7 7.D:g7#.**

7. Bonci-Osmolovski – Baranov
(Moscova, 1953)
1.Dd8+!! R:d8 2.C:e6++ Re7 2...Rc8? 3.Td8#; 2...Re8 3. C:g7+! N:g7 4.Ng5+ urmat de 5.Td8# **3.Ng5+ f6 4.Cd8+** 1:0.

8. G. Meyer
(1903)
1.Ng8! c2 2.Tf7! Ra2 3.Ta7#.

9. Strange – Petersen
(1925)
1.Nh7! Ra1 2.Rb3 a2 3.Tg6! Rb1 4.Tg1#.

1.7. Legarea și semilegarea

Este un procedeu tactic important. Sub această denumire se are în vedere **atacul cu o figură de linie** (damă, turn, sau nebun) **a unei figuri sau unui pion advers, care acoperă o altă figură** (de obicei cu valoare mai mare), **sau un punct important.**

În capitolul 1.5. a fost prezentat deja, în exercițiul 14 (Kourkounakis-Westerinen), un caz de legare.

Este necesar ca această temă să fie prezentată pe larg.

La o astfel de operație tactică iau parte de regulă trei figuri:
– cea care leagă (liniară);
– cea legată (care protejează);
– cea protejată de atacul advers (în locul acesteia poate fi un câmp important).

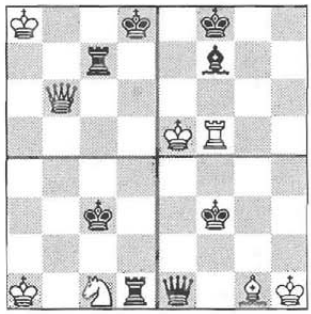
Se înțelege că ultimele două dintre acestea aparțin taberei opuse celei dintâi. Trebuie relevat faptul că dacă piesa legată apără un câmp important, atunci la mecanismul de legare participă numai două figuri.

Se pot distinge două feluri de legări: **când figura protejată este regele, figura care îl protejează nu se poate deplasa, deoarece acesta ar rămâne în**

șah. În acest caz, suntem în situația de **legare absolută** sau **totală**, sau mai simplu **legare**.

În diagrama 25 (A, B, C, D) sunt prezentate câteva exemple de legare absolută.

25



În **25.A**, turnul negru, care acoperă regele său, este sub legare totală. Dacă albul este la mutare, după **1.Rb8**, negrul pierde turnul.

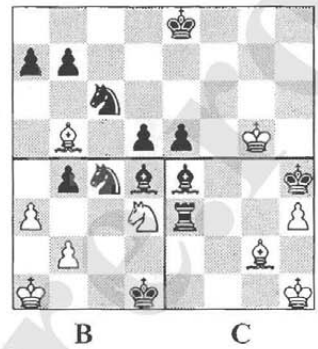
În **25.B**, nebunul negru este de asemenea sub o legare absolută.

În **25.C**, calul alb este legat total; albul la mutare este nevoit să apere calul prin **1.Rb1**, dar, după **1...Th1**, nu poate evita pierderea acestuia.

În **25.D**, nebunul alb este de asemenea legat absolut, de aceea albul, după mutarea forțată **1.Rh2**, este făcut mat după **1...Dh4#**.

În diagrama 26 (A, B, C), sunt prezentate alte situații de legare totală.

26



În **26.A**, este reprezentat un caz frecvent de legare absolută a calului negru.

În **26.B**, pionul alb b2 este legat total; de aceea, negrul la mutare poate lua pionul alb a3, fie cu calul, fie cu pionul.

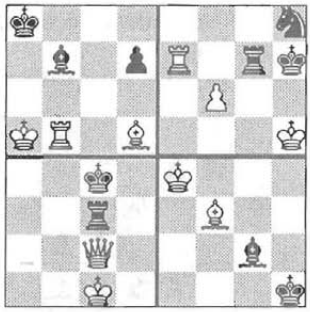
În **26.C**, nebunul alb g2 este legat. Negrul la mutare poate juca 1...Te1+ 2.Rh2 Te2, dar mai precis este **1...T:h3+ 2.Rg1 Tg3** cu câștig.

În unele situații, dacă figura legată este una de linie, ea se poate totuși deplasa pe direcția legării, ca în exemplul din diagrama 27 (A, B, C, D).

În **27.A**, negrul la mutare poate juca atât **1...Nc6**, cât și **1...N:d5**. Același lucru îl poate face și în **27.B**, continuând cu **1...Tf7!** sau 1...T:e7.

www.steaua.ro

27

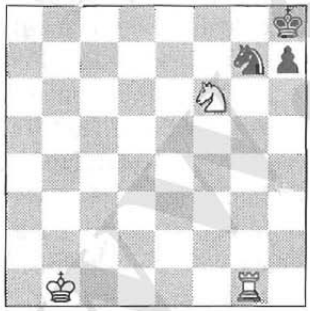


Acest gen de legare se numește **legare relativ absolută**.

În **27.C** și **27.D**, sunt prezentate încă două legări relativ absolute, unde figurile adverse se leagă reciproc.

Un exemplu instructiv este prezentat în diagrama 28:

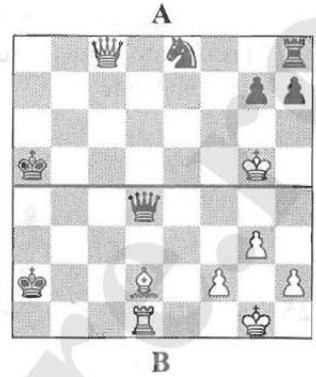
28



De această dată, calul negru, cu toate că nu apără direct regele său, este legat de apărarea punctului g8, întrucât împiedică mutarea Tg8# în cazul deplasării lui.

În diagrama 29 (A, B), sunt prezentate alte aspecte ale legării:

29



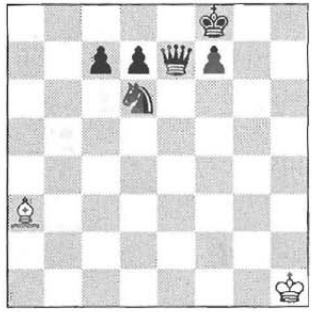
În **29.A**, dama albă leagă calul negru care protejează o figură mai valoroasă, turnul din h8. Cu toate acestea, negrul, fiind la mutare, poate continua cu **1...Cd6!**, iar la **2.D:h8 Cf7+** cu câștigul damei.

O astfel de legare poartă denumirea de **legare parțială** sau **semilegare**, în care figura legată poate fi deplasată, pentru că nu e nevoită să apere regele.

În **29.B**, apare un alt aspect: dama neagră execută simultan două legări: pe diagonală **leagă** (absolut) pionul f2, iar de-a lungul coloanei **d semileagă** nebunul d2.

Un alt aspect frecvent este acela când o figură poate lega mai multe figuri adverse, ca în diagrama 30:

30

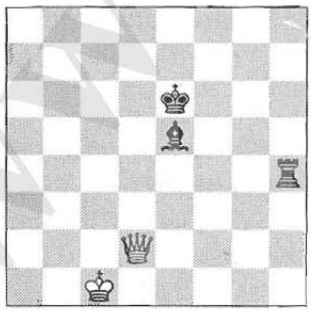


Acest caz prezintă așa-numita **legare complexă**, în care sub legare sunt trei figuri negre. Pentru moment, calul este **semilegat**; el s-ar putea deplasa, dar atunci dama neagră rămâne **legată**. Dacă însă pentru început s-ar deplasa dama neagră, atunci ar rămâne legat calul.

Pentru a obține efectul scontat prin legare sau semilegare, este necesar, de cele mai multe ori, ca figura care leagă să fie apărată de o alta, de aceeași culoare.

Astfel, în diagrama 31, negrul poate continua pe două căi:

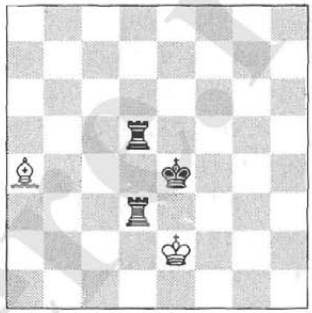
31



1...Nf4! cu legarea damei albe, fie **1...Th1+ 2.Rc2 Th2;** evident numai prima soluție permite câștigul.

Un caz interesant este cel din diagrama 32, prezentat de N. Juravlev:

32



După **1.Nc2** rezultă o poziție curioasă, în care cele două turnuri negre nu se pot desprinde din legarea survenită: **1...T5d4 2. Nb1 Td6** la 2...Re5 3.N:d3= **3.Nc2** și negrul nu poate evolua. Iată ce consecințe dezastruoase poate avea o legare!

Pentru acest motiv legarea și semilegarea pot deveni arme extrem de eficace „în mâna" unui jucător bun, putând fi utilizate în toate fazele luptei, cu precădere în jocul de mijloc.

Să urmărim câteva exemple din practică.

Apărarea Philidor

Rodzinki – Alehin

(Paris, 1913)

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Nc4

Mai tare este considerat 3.d4, cu luptă activă pentru centru și cu deschiderea diagonalei c1-h6.

3...Cc6 4.c3?! pregătește atacul asupra punctului f7, la care Alehin a prevăzut un contrajoc eficace.

4...Ng4 5.Db3?! probabil mai bună era continuarea dezvoltării prin 5.h3 Nh5 6.d3, urmat de 7.Cbd2.

5...Dd7 6.Cg5 O altă încercare ar fi fost 6.N:f7+ D:f7 7.D:b7 Rd7 8.D:a8 N:f3 9.g:f3 D:f3 10.Tg1 D:e4+ 11.Rd1 Df3+ 12.Re1 (12.Rc2?? Cd4+ cu atac prin descoperire) 12...e4! 13.Tg3 (13.Ca3 Ce5! și albul nu are apărare) 13...Dh1+ 14.Re2 Cf6 albul neputând para amenințările 15...D:c1 sau 15...Ch5.

6...Ch6 7.N:f7+ C:f7 8.C:f7 D:f7 9.D:b7

Albul și-a pus mari speranțe în această combinație, dar numai dama singură nu poate cuceri bastionul advers.

9...Rd7 10.D:a8

33

Materialul agonisit nu joacă nici un rol decisiv, important fiind avantajul de dezvoltare al negrului și regele alb rămas neevacuat din centru.

10...Dc4! 11.f3 N:f3! 12.g:f3 Cd4!

Legare!

13.d3 Probabil mai corect era 13.c:d4! D:c1+ 14.Re2 D:h1 15.D:a7=.

13...D:d3 Acum calul se poate lua...

14.c:d4 Ne7!, dar semilegarea nebunului negru n-a fost decât o himeră.

15.D:h8 Nh4#.

Mai jos o altă partidă în care aceeași operație de legare joacă un rol decisiv.

Partida italiană

Rosentreter – Höfer

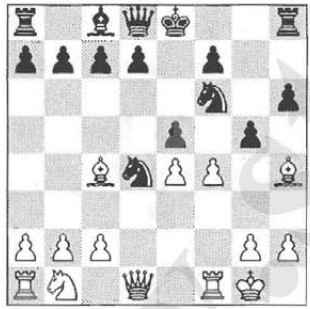
(Berlin, 1899)

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.0-0 Cf6 5.d4

Rosentreter, jucător de gambit, nu se rezumă să apere pionul atacat, ci oferă un al doilea!
5...N:d4 După 5...e:d4, s-ar fi ajuns la așa numitul „atac Max-Lange", considerat favorabil albului.
6.C:d4 C:d4 7.Ng5 h6? Negrul nu reacționează corect la această semilegare; trebuia 7...d6, pentru ca la 8.f4 să aibă replica 8...N:e6!
8.Nh4 g5 9.f4!!

Poziția rezultată merită o diagramă.

34

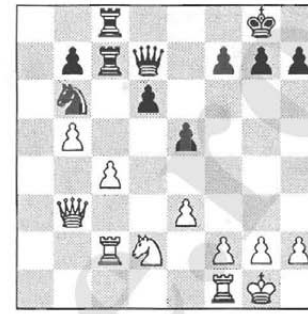


9...g:f4! 10.T:f4 e:f4 11.D:d4 0-0 Nu se vede altceva mai bun.
12.N:f6 De8 13.Nh8 Negrul cedează.

Un exemplu de exploatare a semilegării pe verticală este prezentat în diagrama 35:
25...d5! 26.Tfc1 Acum, albul poate juca 27.c5, pentru a scăpa de atacul asupra acestui pion, dar după **26... d:c4 27.C:c4 De6!**,

R. Garcia – Keres
(Buenos Aires, 1964)

35



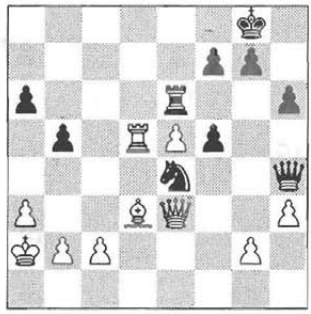
semilegarea pe verticală s-a modificat într-alta pe diagonală. Calul este atacat de patru ori și nu mai poate fi apărat. Dacă albul ar fi bănuit ce-l așteaptă, probabil că s-ar fi împăcat de la bun început cu pierderea pionului c4.
28.Cd2 D:b3 29.T:c7 forțat; după 29.C:b3 T:c2, albul rămâne fără un turn. Acum, el amenință mat la c8. La 29...T:c7 30.C:b3 se restabilește egalitatea materială. Negrul, însă, poate într-o singură mutare să apere matul, scoțând și dama de sub atac.
29...De6! Albul a cedat.

După cum s-a văzut aici, scopul semilegării a fost câștigul pionului asediat c4.

În diagrama 36, un exemplu de ignorare a semilegării, în favoarea unui scop mai important.

Keres – Berensen
(Mar del Plata, 1954)

36



Jucând **27.g4**, albul subminează pionul f5, care apără calul **27...Cf6** Acum pionul e5 este semilegat, de aceea negrul a considerat că, atacând turnul, va putea lua pionul g4
28.Td4 f:g4? 29.e:f6! Albul s-a eliberat din semilegare; dama nu poate fi luată din cauza matului, de aceea negrul a depus armele.

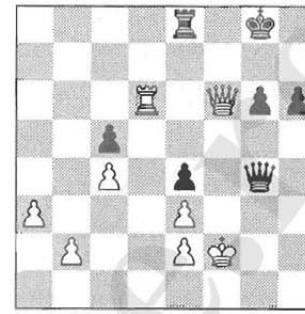
Nu se poate trece pe lângă un exemplu fascinant de legături reciproce.

Să urmărim diagrama 37:
1...Tf8! legare absolută
2.Td8! contralegare absolută
2...Dh4+! atac simultan extraordinar, care profită de imobilitatea unei figuri legate; albul cedează.

Este de reținut faptul că **o figură legată sau semilegată**

Makogonov – Cehover
(Tbilisi, 1936)

37



este total sau parțial paralizată, deci imobilizată, un amănunt de mare importanță pentru bătălia șahistă.

1.7.1. Exerciții

1. +–

2. +–

3. Cum continuă albul?

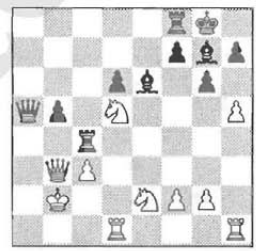
4. +–

5. +–

6. După 1...f5,
cum continuă albul?

7. –+

8. După mutările: **1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 Cf6 4. Ng5 Cbd7**, poate lua albul pionul prin **5.c:d5 e:d5 6.C:d5**?



9. –+

10. –+

www.stere.ro

11. +–

15. +–

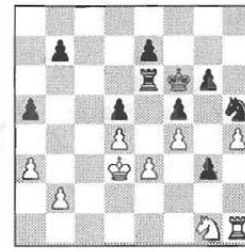
12. +–

16. +–

13. +–

17. +–

14. +–



18. –+

www.stozaro

1.7.2. Soluții

1. Keres – Radovici
(Olimpiada Leipzig, 1960)
1.Tg6 ! 1-0; legare totală.

2. Tal – Keres
(Curaçao, 1962)
Turnul alb d6 neapărat i-a sugerat lui Keres o idee tactică, prin care poate câștiga o calitate, pe baza semilegării:
1...Dh6+! 2.Rg1 la 2.Rg2 Cf4+ și 3...D:d6 **2...Cd4!** o fantastică ignorare a semilegării!
3.T:h6 C:f3+ 4.Rf2 g:h6 5.R:f3 Te8, cu victorie după câteva mutări.

3. Sălceanu – Malcoci
(Corespondență, 1958-60)
Câteodată, legarea poate fi utilizată în scopuri defensive. După **1.0-0-0!** sau 1.Td1!?, 1.e3!?, calul c3 este salvat dintr-o legare extrem de neplacută.

4. Tal – Larsen
(Las Palmas, 1977)
Profitând de pionul său liber, albul inițiază o operație de legare a unei figuri negre, care poate fi atacată cu un pion.
1.Nc3+! Rg8 evident 1...f6?? 2.d8D+ **2.Tg1** și negrul cedează; după 2...h6 3.h4, nebunul g5 cade.

5. Euwe – Rubinstein
(Bad Kissingen, 1928)
Negrul tocmai a jucat Cf6–h5? pentru a schimba nebunul din f4. Surpriza a fost totală: **1.C:d5 !** și se constată că pionul c6 este semilegat; la **1...C:d5 2.Nc7**, și dama neagră este prinsă.

6. Alehin – Rubinstein
(San Remo, 1930)
Soarta a făcut ca, la scurtă vreme de la tragedia din exemplul precedent, Rubinstein să cadă victimă aceluiași motiv tactic. După **1...f5?**, probabil ceva mai tenace era 1...Cef6± **2.C:d5!**; negrul a pierdut un pion și mai târziu partida.

7. Incutto – Keres
(Mar del Plata, 1957)
1...T:e4! 0:1; la 2. T:e4 f5.
8. Nu; după **6...C:d5! 7.N:d8 Nb4+** șah intermediar **8.Dd2 N:d2+ 9.R:d2 R:d8** și negrul rămâne cu o figură în plus. Aceasta este o cunoscută cursă în deschidere.

9. Tarvé – Campenus
(Meci Tartu-Riga, 1956)
Profitând de legarea pionului c3, negrul exploatează poziția indecentă a cuplului regal: **1...N:d5 2.T:d5 Tb4** 0-1.

10. Rotunno – Alehin
(Montevideo, 1938)
1...De2! turnul f2 trebuind să apere matul de la f1..., albul a cedat (4#).

11. Marshall – Capablanca
(Peterburg, 1914)
1.Ng4! 1-0; 1...N:g4 2.De8+ Dd8 3.Ce7+; 1...f5 2.N:f5+–; 1...D:g3+ 2.Rh1+–. Interesant este că, după 1.D:c4? c6 2.Cb6+ Rc7 3.Dc5 D:g3+, situația s-ar fi echilibrat.

12. Capablanca – Mieses
(Berlin, 1931)
Legarea Cg7 este exploatată, permițând câștigul unei calități: **1.D:f8+! R:f8 2.Ce6+ Rf7 3.C:d8+–**.

13. Șumov – Winawer
(Petersburg, 1875)
1.Tc1! 1-0.

14. Ed. Lasker – Aualla
(New York, 1947)
O dată în plus se dovedește că regelui nu-i poate prii viața agitată: **1.Da4+! Dc6** nu merge 1...Cc6 2.D:c6+ Rf8 (2...D:c6 3.Td8#) 3.Nh6+ Re7 4.D:c7+ Re8 5.Td8# sau 1...Rf8 2.Nh6+ Rg8 3.De8# **2.Td8+! R:d8 2.D:c6** 1-0.

15. Bründtrup – Budrich
(Berlin, 1954)
Un splendid duel de legături reciproce: **1.Nc5! Nb6 2.Df4+!** 1-0.

16. Flohr – Landau
(Anvers, 1930)
Duel tactic nu tocmai simplu: **1.Te1 Nc8** la 1...Rf7 2.T:e6 D:e6 3.Dc7+ Rg6 4.D:b7 De1+ 5.Rh2 De5+ 6.g3 De2+ 7.Dg2+– **2.Tc1! Nb7 3.Dg4+** 1-0; la 3...Rh8 4.Tc7 Te1+ 5.Rh2 D:g4 6.h:g4 +–.
Efectul combinației este unul de avantaj material și pozițional.

17. Bisguer – Evans
(SUA, 1959)
1.Da3+ De7 1...Rg8? 2.N:h7+– **2.Nc6!** 1-0; la 2...D:a3 3.Te8#.

18. Banaszek – Giulian
(Corespondență, 1989)
1...C:f4+!! 0-1; la 2.e:f4 Te1 3.Rd2 g2 4.Th2 T:g1–+.

1.8. Distragerea

Este un element tactic frecvent utilizat, supranumit și **îndepărtare** sau **deviere**.

Se utilizează atunci când este necesar să fie îndepărtată o figură adversă sau un pion cu un anumit rol în apărarea unui câmp, linii, coloane, diagonale sau unei figuri.

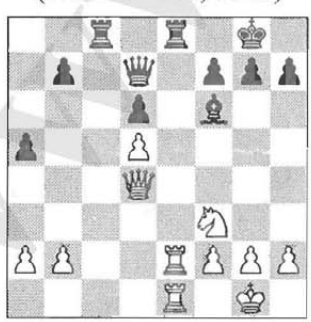
Cu alte cuvinte, prin deviere o figură adversă este forțată să părăsească postul său. Drept consecință, este slăbită apărarea.

Practica este foarte bogată în astfel de procedee tactice.

Unul din cele mai frumoase exemple este cel din diagrama 38, în care albul reușește să exploateze concentrarea turnurilor sale pe coloana **e**, împotriva poziției închise a regelui advers:

Adams – Torre
(New Orleans, 1920)

38



Albul la mutare

1.Dg4!, pentru a devia dama neagră de la apărarea turnului e8 **1...Db5** unica paradă, după care se amenință 2...D:e2! 3.T:e2 Tc1+ 4.Ce1 Tc:e1+ 5.T:e1 T:e1#;

2.Dc4! al doilea sacrificiu de deviere, pentru a îndepărta dama sau turnul negru, de la apărarea aceluiași punct e8 **2...Dd7** din nou, unica apărare; **3.Dc7!** a treia distragere, dama fiind în continuare intangibilă **3...Db5 4.a4!** greșit era 4.D:b7? D:e2 și câștigă negrul!

4...D:a4

5.Te4! Db5 negrul nu are timp să deschidă o portiță regelui prin 5...h6, pentru ca la 6.T:a4 să răspundă cu 6...Te1+ și 7...T:c7, din cauza 6.D:c8! D:e4 7.D:e8+, cu câștigul unui turn; **6.D:b7!**

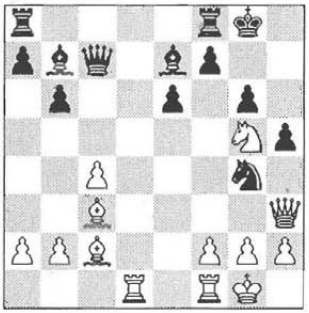
Negrul cedează, neavând pentru dama sa nici un câmp de retragere pe diagonala a4-e8, pentru a apăra turnul e8.

Probabil una dintre cele mai frumoase combinații care s-au jucat vreodată!

Un alt exemplu strălucit, pe acest laitmotiv, este prezentat în diagrama 39.

Mencik – Graf

39



Albul la mutare

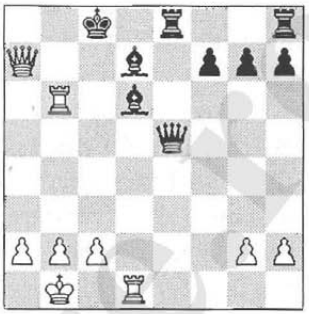
Datorită perechii de nebuni albi care aruncă priviri de foc spre regele inamic, apare ca foarte tentant sacrificiul imediat 1.D:h5 g:h5 2.Nh7#. dar în locul 1...g:h5, negrul poate contraataca prin 1...D:h2+! după schimbul damelor, atacul alb fiind respins. Campioana mondială a găsit soluția de împiedicare a unui astfel de contrajoc prin **1.Td7!!**, deviind dama din c7: **1...D:d7 2.D:h5!** și matul este imparabil.

Acesta este un caz mai puțin frecvent, în care are loc devierea unei figuri adverse, capabilă să creeze contrajoc.

În diagrama 40, solitudinea regelui negru poate fi sancționată prin devierea **1.Tb8+!**; după 1...N:b8 2.D:d7#.

Hazay – Schmidt
(Pola, 1975)

40

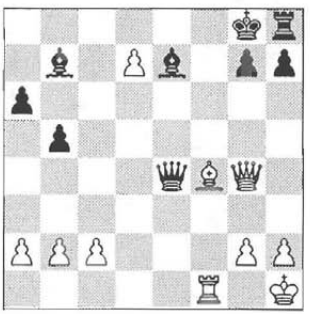


Albul la mutare

În diagrama 41, negrul, cu un nebun în plus, dar cu turnul închis, nu rezistă forțelor albe, care pot profita de pionul avansat și de poziția incomodă a regelui negru **1.Nd6!** și negrul s-a recunoscut învins; după 1...D:g4, urmează 2.d8D+ N:d8 3.Tf8#.

Klovans – Dementiev
(Riga, 1982)

41



Albul la mutare

Să urmărim tema în discuție, în faza deschiderii:

Apărarea Caro-Kann
Șuliakov – Haveman
(Moscova, 1947)

1.e4 c6 2.Cc3 d5 3.d4 d:e4 4.C:e4 Cf6 continuare recomandată odinioară de Tartakower și Nimzovici;
5.C:f6 e:f6 varianta Tartakower
6.Nc4 continuare recomandată de Tarrasch
6...Ne7 mai frecvent se joacă 6...Nd6 **7.Dh5 0-0 8.Ce2 g6 9.Df3 Cd7?**, o eroare decisivă care permite un deznodământ de efect, prin îndepărtarea Tf8 de la apărarea punctului f7
10.Nh6 Te8 11.N:f7+! R:f7 12.Db3 #.

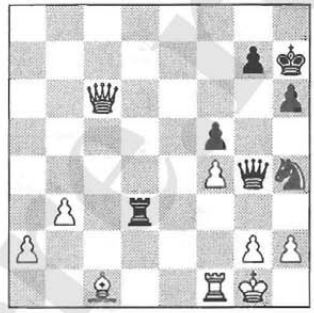
Apărarea Alehin
Wren – Mayfeld
(Halifax, 1941)

1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.c4 Cb6 4.d4 d6 într-o partidă Borotschow-Fine (Pasadena, 1932), după 4...Cc6? 5.d5 C:e5 6.c5 Cbc4 7.f4, negrul a pierdut o figură
5.Nd3!? d:e5 6.d:e5 C8d7? trebuia 6...Cc6 **7.e6!** alungarea calului de la d7 **7...Cf6** 7...f:e6? 8.Dh5+g6 9.D:g6+ (sau 9.N:g6+) 9...h:g6 10.N:g6 #
8.e:f7+ R:f7 9.Ng6+ și negrul pierde dama.

În diagrama 42, putem urmări o interesantă combinație pe aceeași temă:

Euwe – Keres
(Haga – Moscova, 1948)

42



Negrul la mutare

Dama albă trebuie să apere punctul g2, de aceea nu poate părăsi diagonala mare **36...Tc3!** prima deviere... **37.Dd5 Tc5!** a doua! **38.Dd2** 38.h3 Dg3–+; după 38.Db7, decidea 38...Tc2. Dacă negrul ar fi jucat cu o mutare mai devreme direct 37...Tc2 (în loc de 37...Tc5), albul ar fi răspuns cu 38.Nd2; acum toate par bune pentru alb, în realitate, însă, dama și turnul au multe sarcini de îndeplinit în apărare **38...T:c1!** a treia deviere, cu câștigul negrului.

1.8.1. Exercitii

1. +–

2. –+

3. +–

4. +–

5. –+

6. +–

7. –+

8. +–

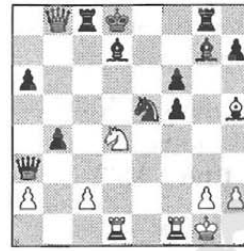
www.steaua.ro

9. +–

10. 2#

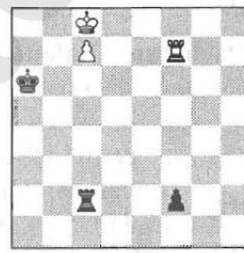
11. +–

12. +–



13. +–

14. +–



15. +–

1.8.2. Soluții

1. Rovner – Kamîșov
(Moscova, 1946)
1.Da7!! Da5 2.D:a6 Dc7 3.Da7 (3.Db7) 1-0.

2. Una dintre partidele lui **Capablanca** (Moscova 1914), în care

www.steaua.ro

având negrul, după **1...Db2!**, a pus capăt luptei.

3. Mileyka – Voitovici
(Riga, 1963)
1.Ta7!! Db6 2.Tb7! 1-0.

4. Keres – Hindre
(Tartu, 1953)
1.Dd7! 1-0.

5. Füster – Balogh
(Debrecen, 1964)
1...Db2! 0-1.

6. Șuta – Șuteu
(București, 1953)
1.Tg5! D:f6 1...D:e4? 2.C:f7#; 1...D:g5 2.C:f7# **2.Dd4! Tg6 3.T:g6** 1-0.

7. Pachman – Bălănel
(Praga, 1954)
Campionul român a găsit o spectaculoasă combinație de deviere, pe măsura marelui său talent: **1...Cg4++!! 2.N:g4 T8f2+ 3.Rh3 Th1#.**

8. Sălceanu – Mescheder
(Corespondență, 1987-90)
1.Ta1! 1-0; 1...T:a1+ 2.R:f2; 1...Tae2+ 2.D:e2; 1...Tab2 2.Dg6+ Re7 3.Dg7+ Rd8 4.Ta8#; 1...T:g2 2.Dh5+ Rf8 3.T:a2 T:a2 4.Dh8+ etc.

9. Ciocâltea – Pietzsch
(Bad Liebenstein, 1963)
1.Tc1! 1.T:a7? Df3+ 2.Rg1 Dd1+ cu remiză **1...Da6** nu salva 1...Df3+ 2.Rg1! (2.Rh2? Cg4+ –+) 2...D:f6 3.c:f6! +– **2.T:c7! e3 3.b5!** 1-0.

10. 1.D:a6+! b:a6 2.Nd5#.

11. Studiu de **Troițki**
1.h7 Th2 2.Tf1+ Rc2 3.Tf2+! T:f2 4.h8D+–; 1...Td8 2.Tc6+ Rd2 3.Td6+! T:d6 4.h8D+–.

12. Cehover – Kasparian
(Erevan, 1936)
1.h5! 1-0; 1...D:h5 2.D:e6+–.

13. Monro – Korleff
(Corespondență, 1975)
1.Cc6+ C:c6 2.T:d7+ R:d7 3.Td1+ 1-0; 3...Re7 4.Dd6#.
N.A. 1.Ce6+!! Re7 2.Dd6#.

14. Wade – Kuijpers
(Londra, 1972)
1.T:h6+! N:h6 2.D:e5+ 1-0; 2...Ng7 3.Dh2+–.

15. Studiu de **Em. Lasker**.
1.Rb8! Tb2+ 2.Ra8 Tc2 3.Tf6+ Ra5 4.Rb7 Tb2+ 5.Ra7 Tc2 6.Tf5+ Ra4 nici anterior și nici acum regele negru nu poate trece pe coloana **b**, din cauza Rb7 **7.Rb7 Tb2+ 8.Ra6 Tc2 9.Tf4+ Ra3 10.Rb6** cu amenințarea de deviere 11.T:f2 **10...Tb2+ 11.Ra5 Tc2 12.Tf3+ Ra2 13.T:f2!** îndepărtare și legare! **13...T:f2 14.c8D** 1-0.

1.9. Atragerea

Denumită și **dirijare**, aceasta este o operație tactică oarecum contrară celei precedente, obligând o figură sau un pion advers să ocupe o anumită poziție defavorabilă, unde fie că poate fi supusă atacului și capturării, fie că strică cooperarea figurilor proprii.

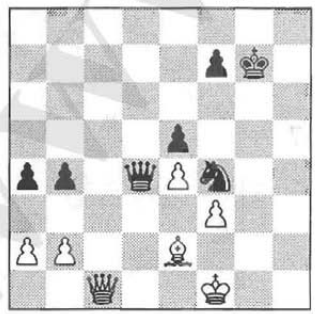
Atragerea poate aduce mari pericole, mai cu seamă atunci când obiectul acestei operații este însuși regele.

De regulă, dirijarea este însoțită de alte idei tactice: atacul simultan, șahul prin descoperire, legarea etc., câteodată aceasta fiind făcută chiar cu prețul unui sacrificiu.

Cu toate că acest laitmotiv a fost deja întâlnit, în cele ce urmează vor fi prezentate o serie de exemple din practică.

Toluș – Simaghin
(URSS, 1952)

43



Negrul la mutare

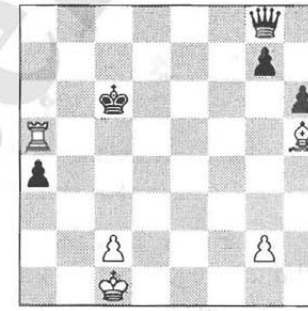
Unul dintre cele mai simple este cel din diagrama 43:

Prin **1...Dg1+!**, negrul forțează regele alb să accepte sacrificiul **2.R:g1 C:e2+**, pentru ca, în urma acestui dublu atac, să decidă soarta partidei.

În etudistică, această temă este des invocată, în special asociată dublei lovituri, ca în studiul din diagrama 44:

H. Rinck
(1903)

44



Albul la mutare, câștigă

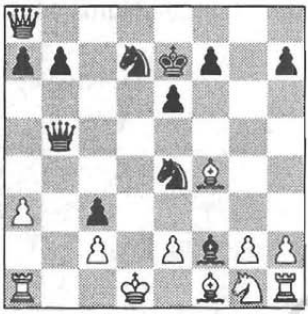
Soluția genialului compozitor francez se bazează pe poziția nefericită a damei negre:
1.Ta8! Da2 dama nu are retrageri prea multe, chiar dacă tabla este aproape pustie; la 1...D:a8 2.Nf3+; sau 1...De6 2.Ta6+; 1...Dd5 2.Nf3; 1...Dc4 2.Tc8+; chiar și 1...Dh7 este întâmpinată de 2.Ng6!

2.T:a4! Nici aici dama nu-și găsește tihna **2...Dg8** din nou nu merge 2...D:a4 3.Ne8+ **3.Ta8! Dh7 4.Ng6! D:g6 5.Ta6** cu câștig.

În diagrama 45, un alt exemplu de atragere repetată:

Fleissig – Schlechter
(Viena, 1895)

45



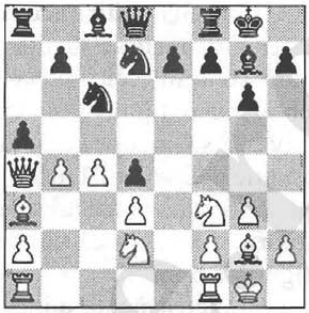
Negrul la mutare

Întârzierea în dezvoltare a albului, regele său rămas în centru, precum și slăbiciunile câtorva câmpuri negre din lagărul său, permit următoarea combinație elegantă: **1...Dd5+ 2.Rc1 Ne3+!! 3.N:e3 Cf2!!** se amenință turnul și 4...Dd1# **4.N:f2 Dd2+ 5.Rb1 Dd1+ 6.Ra2 D:c2#**.

Câteodată, reputația damei poate fi compromisă prin atragerea ei în locuri rău famate, ca în diagrama 46:

Castaldi – Reshewsky
(Dubrovnik, 1951)

46



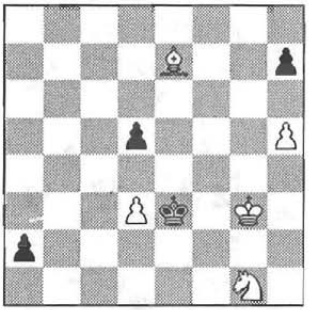
Negrul la mutare

În mod surprinzător, negrul a continuat **1...a:b4! 2.D:a8 Cb6,** văduvind regele alb!

Unul dintre cele mai frumoase studii care au fost create vreodată este cel din diagrama 47, rezultat al conlucrării dintre doi frați:

V. și M. Platov
(1909)

47



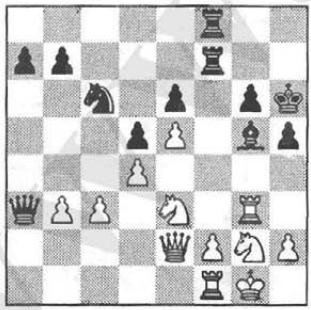
Albul la mutare, câștigă

După **1.Nf6 d4**, nu se vede câștigul albului după 2.Cf3 a1D 3.N:d4 D:d4 4.C:d4 R:d4 5.Rg4 R:d3 6.Rg5 Re4 7.Rh6 Rf5 8.R:h7 Rf6, cu remiză **2.Ce2!** mult mai tare față de încercarea precedentă **2...a1D 3.Cc1!** iată că și două figuri ușoare pot construi amenințări de mat. **3...Da5** nu salvează 3...h6 4.Ne5! sau 3...Rd2 4.Cb3+; acum urmează operația de atragere cu atac simultan **4.N:d4+!! R:d4** același deznodământ are loc și după 4...Rd2 **5.Cb3+,** cu câștigul albului. Genial!

Atragerea regelui este de cele mai multe ori fatală pentru acesta, ca în poziția din diagrama 48:

Pavlov – Stoliar
(Albena, 1970)

48



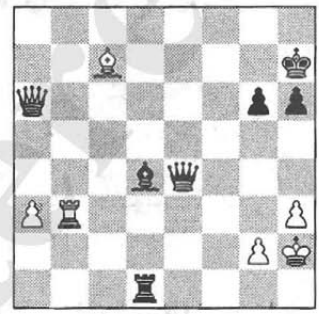
Albul la mutare

După **1.T:g5!! R:g5 2.Dd2** 2.Cc2!? **D:b3** nu salvează 2...Rh6 3.Cc2+ cu câștigul damei **3.Cf5+** Negrul cedează; la orice deplasare a regelui negru, urmează 4.Df4 #.

Un procedeu frecvent utilizat de atragere a regelui îl constituie cel din diagrama 49:

Rubis – Ciocâltea
(Netanya, 1965)

49



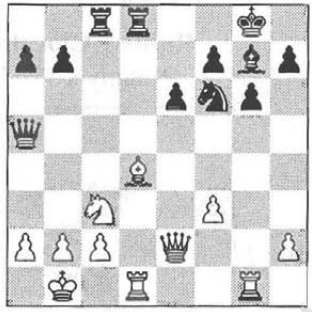
Negrul la mutare

Depărtarea figurilor albe de centrul operațiilor a permis campionului român, care are forțele bine centralizate, să continue cu **1...Th1+** N.A. sau 1...Ng1+ 2.Rh1 (2.Rg3 De1+ etc.) 2...Nf2+ 3.Rh2 Th1+ 4.R:h1 De1+ urmat de mat. **2.Rg3** nu merge 2.R:h1 De1+ 3.Rh2 Ng1+4.Rh1 Nf2+ 5.Rh2 Dg1# **2...De1+ 3.Rf4 Tf1+** sau 3...Dd2+ 4.Rf3 Te1 5.Rg3 Df2+ 6.Rh2 Th1+ etc. **4.Tf3 De3+** și albul a cedat, căci la 5.Rg3 T:f3+ 6.g:f3 Dg5+ 7.Rh2 Dg1#.

Câteodată atragerea poate servi ca suport pentru simplificări avantajoase, ca în exemplul din diagrama 50:

Emberger – Sălceanu
(Corespondență, 1971-72)

50



Negrul la mutare

După **18...T:d4! 19.T:d4**, figura albă este atrasă aici, pentru a se deschide cu efect distrugător diagonala nebunului negru: **19...Cd5 20.C:d5?!** mai puțin rău era 20.T:d5 e:d5 21.Cd1∓ **20...N:d4 21.Ce7+ Rf7 22.C:c8 N:g1 23.Cd6 Dd5 24.Ce4** 24.Ce5!?–+ **24...N:h2** și albul a cedat.

1.9.1. Exerciții

1. 2#

2. +–

3. +–

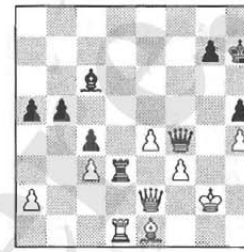
4. +–

www.stoice.ro

5. +–

9. +–

6. +–

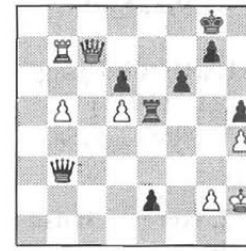


10. –+

7. +–

11. +–

8. +–



12. –+

www.stcn.ro

13. +–

14. +–

15. +–

1.9.2. Soluții

1. „Hétföi Ujság“
(1921)
1.d8C! 1...R:e7 2.Nc5#; 1...R:c7 2.Ne5#.

2. Keres – Jansa
(Budapesta, 1970)
1.Th8+! dirijând regele la h8, cu ajutorul șahului prin descoperire, albul câștigă dama: 1...R:h8 2.N:g7+ și 3.D:d5 **1...Rg6 2.Th6+ Rf5 3.Df2+ Re4** la 3...Rg5 4.Ne3+ urmat de mat **4. De3+Rf5 5.T:h5+ Rg6 6.Dh6#**.

3. Tukmakov – Sykora
(Decin, 1977)
Insuficienta apărare a Cd5, precum și poziția activă a pieselor albe, permit un sacrificiu soldat cu câștig de material: **1.C:f7!! R:f7** 1...T:f7 2.De6! **2.Df3+ Re8** 2...Re6 3.Te1+ **3.D:d5 D:d5 4.N:d5 Ta7 5.Ne3** și albul a câștigat un pion, păstrând avantajul pozițional.

4. Bukić – Romanișin
(Moscova, 1977)
Plasa de mat în care se găsește regele negru invită la o combinație de atragere a damei negre și pătrundere a albului pe linia 8-a: **1.b4!!** Un frumos sacrificiu a doi pioni **1...D:b4 2.Tdb1! D:c4 3.Ne2!** 1-0; după 3...Dc2 4.Nd3 Dc3 5.Tb8+ se pierde dama.

5. Fischer – Čamara
(Olimpiada Siegen, 1970)
Faptul că Ng7 nu este apărat, permite albului să atragă regele advers în centru, forțând abdicarea:

1.T:d7! interesant și 1.Ca5 Tc5 2.Nd6 0-0 3.N:c5+– **R:d7 2.Cb5!** amenințând 3.C:a7! **2...Dc6** la 2...Ta4 3.Td1+ Re8 4.N:f6 N:f6 5.Cd6+! **3.Td1+ Re8 4.Cc7+ D:c7 5.N:c7 T:c7 6.Db5+** 1-0.

6. Henkin – Cistiakov
(Moscova, 1963)

1.Nb5+, forțând un mat elegant în cel mult 8 mutări:
1...R:b7 2.Da6+ Rc7 3.Dc6+ Rd8 4.T:d7+ Re8 5.Td8++ și negrul a cedat.

7. Fischer – Reshewsky
(Meci – SUA, 1961)

1.T:g7! atragere decisivă **R:g7 2.Dh6+** 2.Tg1+!! 2...**Rg8** 2... Rh8? 2# **3.Tg1+ Dg6 4.T:g6+ f:g6 5.Cd4** 5.Ne5!? și albul a câștigat după câteva mutări.

8. Paul Farago
(1944)

1.d8D!! R:d8 1...T:d8 2.N:f6+ **2.Ta8+ Re7 3.Nd6+! c:d6 4.Ta7+ Rd8** pionii negri sunt dăunători, căci barează drumul regelui, care nu se poate salva la d6. După 4...Re8, albul câștigă cu o mutare mai devreme;
5.Re6 acum se vede că și pionul f6 face rău negrului, turnul său neavând șahuri **5... Te8+ 6.R:d6** și albul câștigă.

9. Keres – Spasski
(Göteborg, 1955)

Nebunii albi agresivi, calul e5 excelent plasat și figurile de linie active fac posibilă dirijarea: **1.D:g7+!** Negrul cedează; după 1...R:g7 2.C:d7+ Rg8 3.Cf6+ Rf7 (3...Rh8 4.C:e8+) 4.Cd5+, negrul mai pierde o figură.

10. Gligorić – Smîslov
(Amsterdam, 1971)

1...T:f3!! 2.D:f3 N:e4 0-1.

11. Sznapik – Bernard
(Poznan, 1971)

1.Td8! 1-0; 1...Td8 2.c7+; o combinație mai aparte.

12. Toluș – Keres
(URSS, 1939)

Albul amenință mat și se pare că negrul nu are apărare... **1...Dg3+!** sacrificiu temporar, care dirijează regele alb **2.R:g3 e1D+** urmat de mat în 3 mutări.

13. Blau – Donner
(Wageningen, 1958)

1.T:d6! D:d6 2.f:e5 1-0; 2... D:e5 3.Nf4+–.

14. Essegern – Kummer
(RDG, 1969)

1.Ce6! Tf6 1...N:e6 2.D:g6 Tg7 3.D:e8# **2.Th8+!** 1-0; 2...R:h8 3.Dh6+ Rg8 4.Dg7#; 2...Rf7 3.Tf8+ (sau 3.Cd8+ Rg7 4.Dh7#) 3...R:e6 4.Dd5#.

15. Klompus – Wittman
(Corespondență, 1990)
1.Nd5! 1-0; 1...D:d5 2.f:e4+–; 1...T:e3 2.N:a8+–.

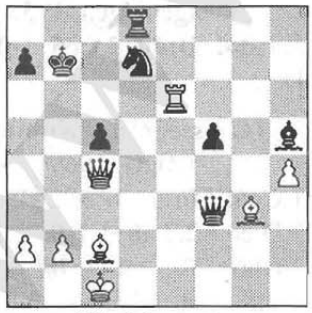
1.10. Interferarea și izolarea

Aceste procedee tactice se utilizează cu scopul de a deteriora cooperarea forțelor oponente, de a întrerupe comunicarea între acestea, sau ale unei figuri de linie cu un punct important.

Ideile legate de **interferare** și **izolare** se întretaie adesea și de regulă sunt chiar strâns asociate, procedeul izolării fiind urmat sau precedat de cel al interferării.

În exemplul din diagrama 51,

Urzică – Honfi
(București, 1975)



51

Albul la mutare

regele negru este expus atacului, totuși dama sa este activă în apărare și atac. Pătrunderea damei albe ar fi eficace numai prin d5, punct controlat însă de negru. **1.Ne4+! f:e4?** prelungea jocul câteva mutări 1...D:e4 2.Da6+ (2.T:e4!?) Ra8 3.T:e4; acum, după ce raza de acțiune a damei negre pe diagonala a8-h1 a fost întreruptă, **2.Dd5+** 2. Da6+!? **Rc8 3.Dc6#**.

De aici se poate trage concluzia că mecanismul de **interferare** și **izolare** constă în plasarea unei figuri sau unui pion de-a lungul unei linii, coloane sau diagonale, izolând astfel o figură adversă (Df3), a cărei acțiune într-o anumită direcție se întrerupe pentru moment.

Poate ceva mai rar utilizate, aceste procedee tactice se regăsesc totuși în lupta șahistă, producând mari efecte.

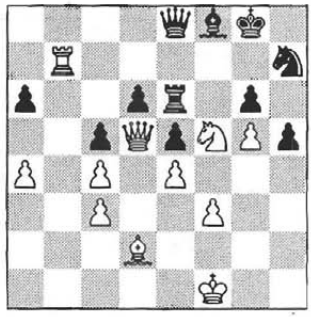
În jocul celor doi cai, după **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Cf6 4.Cg5**, negrul poate para atacul asupra punctului f7 prin **4...d5 5.e:d5**, după care, profitând de închiderea diagonalei nebunului c4, să continue **5...Ca5** sau **5... Cd4**, luptând pentru inițiativă.

Iată deci că și în deschidere această temă poate surveni.

În diagrama 52, o poziție interesantă:

Keres – Tarnowsky
(Olimpiada Helsinki, 1952)

52



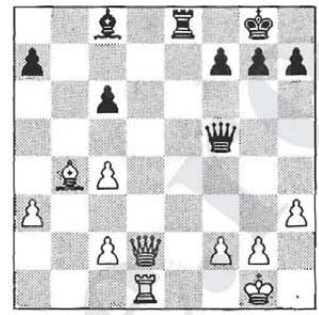
Albul la mutare

Turnul e6 fiind legat, albul poate profita de aceasta, printr-o interferare: **36.Ce7+!** întrerupând legătura dintre turnul și dama neagră (36...N:e7 37.D:e6+), albul provoacă atragerea regelui la f7, apoi, cu ajutorul șahului prin descoperire, realizează manevra de câștig; interesant era și 36.Ta7! **36...Rf7 37.Cc6+ Rg8 38.Cd8!** suntem în fața unei legări și distrageri a damei negre, de la apărarea turnului **38...D:d8 39.D:e6+ Rh8 40. Df7** Negrul cedează.

Poziția din diagrama 53 reprezintă un caz clasic de interferare.

Tartakower – Bilekar
(Ostende, 1907)

53



După **1.Dd8! De4** la 1...De5 sau 1...De6, ar fi urmat același răspuns **2.Ne7!**, întrerupând legătura între turn și damă, după care negrul a cedat; la 2...D:e7 3.D:e7 T:e7 4.Td8#.

O partidă care a făcut senzație în epocă a fost cea care urmează, în care albul și-a susținut concepțiile noi asupra luptei în centru.

Deschiderea Reti
Reti – Bogoliubow
(New-York, 1924)

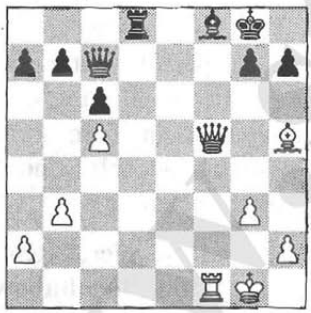
1.Cf3 d5 2.c4 e6 3.g3 Cf6 4.Ng2 Nd6 5.0-0 0-0 6.b3 Te8 7.Nb2 Cbd7 8.d4 nepermițând mutarea e6-e5

8...c6 9.Cbd2 Ce4 10.C:e4 d:e4 11.Ce5 începe atacul asupra pionului e4 **11...f5 12.f3**; albul, fiind mai bine dezvoltat, deschide jocul

12...e:f3 13.N:f3 Dc7 14.C:d7 N:d7 15.e4 e5 negrul împiedică e4-e5, dar cu prețul slăbirii poziției

16.c5 Nf8 17.Dc2! e:d4 18.e:f5 Tad8 19.Nh5! Comentând această partidă, Alehin scria: „Acesta este începutul unei manevre decisive precis calculate, lovitura decisivă încoronând jocul original al albului". **19...Te5 20.N:d4 T:f5 21.T:f5 N:f5 22.D:f5 T:d4 23.Tf1 Td8 24. Nf7+ Rh8 25.Ne8!!** interferare, cu amenințare de mat imparabil. Negrul cedează (vezi diagrama 54).

54

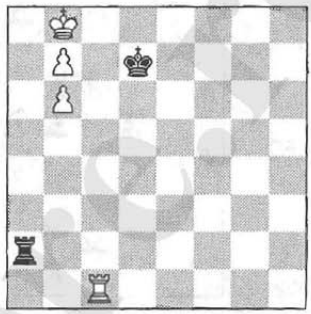


O cursă frecvent întâlnită în varianta dragonului din apărarea siciliană rezultă după mutările: **1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Ne3 Cg4?** corect este 6...Ng7 sau 6...Cc6; acum, după **7.Nb5+**, negrul suferă pierderi materiale: 7...Cc6 8.C:c6+–, sau 7...N(C)d7 8.D:g4+–.

Captivant este studiul din diagrama 55, în care albul utilizează tema în discuție:

O. Duras

55



Albul câștigă

1.Td1+! pentru a evita șahul etern sau repetarea mutărilor **1...Re7 2.Td6!! R:d6**, negrul este obligat să ia turnul, ceea ce duce la interferarea coloanei **d**. După 2...Tc2 3.Tc6!! T:c6 (3...Td2 4.Tc1, cu amenințarea 5.Ta1) 4.Ra7+–.

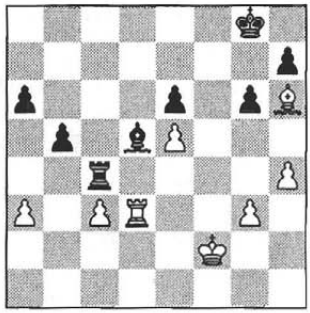
3.Rc8 Tc2+ 4.Rd8 și promovarea pionului este de neînlăturat.

Pe tema interferării pot avea loc mici tragedii, cum s-a întâmplat în poziția din diagrama 56.

Într-o poziție ceva mai bună, negrul, în loc să centralizeze regele prin 36...Rf7 cu eventuala sa apropiere de flancul damei,

Carp – Sălceanu
(Sinaia, 1960)

56



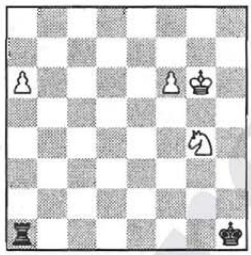
în criză de timp, s-a „autointerferat" cu **36...Te4??**

Evident, după **37.Tf3,** matul nu poate fi evitat.

1.10.1. Exerciții

1. +–

2. +–



3. +–

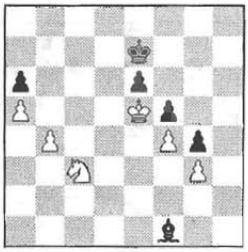
4. –+

5. –+

6. +–

www.steaua.ro

7. +–



8. +–

9. +–

1.10.2. Soluții

1. A. Sokolski

1.Nd5! e:d5 2.D:c6+ Rd8 3.D:a8+ Rd7 4.Db7+! 4.D:d5+? D:d5 5.C:d5 Nf3 6.Cc3 N:h1 7.0-0-0+ ± **4...Re6 5.Dc6+ Nd6** 5...Rf5 6.Rd2+– **6.Nf4** 1-0.

2. F. Lazard

1.Cf4+ Rh6 1...Rg5 2.Ce6+ Rf6 3.Cd8+– **2.Ce6 Te8** forțat, căci albul amenință 3.Cd8 **3.g8D!** sacrificiu pentru îndepărtarea turnului **3...T:g8 4.Cf8 Tg5!** acum la 5.e8D Te5+!! 6.D:e5 negrul este pat **5.Cg6!** 1-0.

3. A. Kotov

Metoda de câștig este analogă cu cea din studiul precedent **1.f7! T:a6+ 2.Cf6 Ta8 3.Ce8 Ta6+ 4.Rg5! Ta5+ 5.Rg4 Ta4+**; abia acum regele alb poate păși pe coloana f: **7...Ta2+ 8.Re3 Ta3+ 9.Re4 Ta4+ 10.Re5 Ta5+ 11.Re6 Ta6+ 12.Rd7 Ta7+ 13. Cc7** cu câștig.

4. Vilela – Spiridonov
(Varna, 1977)

1...Cf6!! 0-1; 2.T:d8+ C:d8 3.Da1 R:g7–+.

5. Nordström – Vennerström
(Suedia, 1964)

1...Td4! 2.e:d4 2.Dg5 Da4 3.D:c5+ Rb8 4.De5+ Ra8–+; 2.De5 f6–+ **2...Da4** și albul nu poate evita matul.

6. Lučkovski – Gridnev
(Corespondență, 1976)

În fața teribilei amenințări de mat, albul a prevăzut replica **1.g4!**, prin care se interferează câmpul c8. Dat fiind că dama h3

este atacată, negrul trebuie să se recunoască învins. Iată că și modestul pion poate aplica lovituri mortale!

7. Malich – Kovacs
(Budapesta, 1965)

1.e6! întrerupe apărarea calului negru **1...D:f2+** la 1...C:f2 2.e:d7+ R:d7 3.Da4+ Tc6 4.Nf5+ Rd8 5.Rf1 sau 5.Dd4, ambele cu poziție câștigată **2.Rh1 0-0** 2...N:c6 3.D:g4+– **3.D:g4** 1-0.

8. Stezik – Hrobust
(URSS, 1977)

Se pare că negrul este în afara oricărui pericol, dar... **1.b5! a:b5 2.a6 b4** 2...Ng2 3.C:b5+–; 2...Rd7 3.a7 Ng2 4. C:b5 Ne4 5.Cd4+– **3.Cd5+!** 1-0.

9. Lombardy – Kramer
(SUA, 1957-58)

1.Nc6!! Nc8 nu merge 1...D:a3 2.T:a3+– și nici 1...D:c6 2.D:f8+ R:f8 3.Te8# **2.N:d7 D:d7 3. Td3 Dc7 4.Dd6** 1-0.

1.11. Blocarea. Matul sufocat

Ca operație tactică, **blocarea** poate fi considerată o formă ceva mai aparte a dirijării.

Una dintre figurile adverse este obligată să blocheze calea de retragere a altei figuri (de regulă, cu valoare superioară), **care în această situație devine o țintă a atacului.**

De obicei, o astfel de figură valoroasă este regele.

Din definiția de mai sus, rezultă o deosebire de esență față de laitmotivul atragerii. Dacă figura atrasă devenea ea însăși obiectul atacului advers, **în cazul blocării, va fi agresată nu figura atrasă, ci aceea care a fost blocată.**

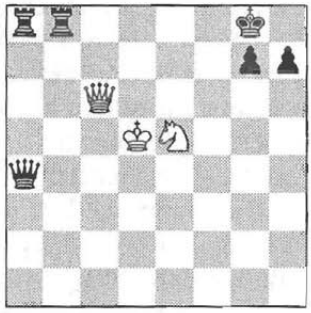
Aceasta este o operație care poate surveni frecvent în timpul jocului, îmbrăcând diferite forme. Cea mai cunoscută este **matul *étouffé***, denumit și **matul sufocat**.

Încă spre finele secolului XV, în scrierile spaniolului Lucena apare o combinație pe tema matului *étouffé*, supranumită și **matul lui Lucena**, după cum ne indică diagrama 57.

Cu tot avantajul material covârșitor al negrului, dat fiind că albul este la mutare, el poate construi imparabil o poziție de mat: **1.De6+** șahul pe diagonală cu care se începe combinația **1...Rh8 2.Cf7+** s-a construit o baterie D-C **2...Rg8 3.Ch6++ Rh8 4.Dg8+!** acum turnul negru

J. Lucena
(1497)

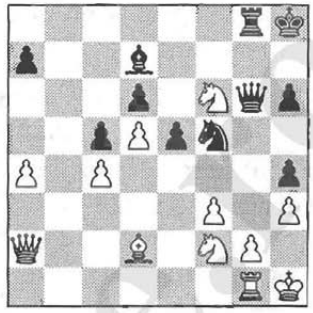
57



Albul la mutare

Fedder – Westerinen
(Roskille, 1978)

58



Negrul la mutare

este atras obligatoriu la g8; pentru aceasta, a fost nevoie de șahul dublu! **4...T:g8 5.Cf7#.**

Deci obiectivul atacului nu a devenit turnul atras la g8, ci regele rămas închis.

Trebuie adăugat că cel puțin de atunci, această idee a survenit frecvent în practică și dacă nu întotdeauna regele este prins, laitmotivul poate servi ca o amenințare, forțând partenerul să piardă timp sau material, pentru preîntâmpinarea unei asemenea neplăceri.

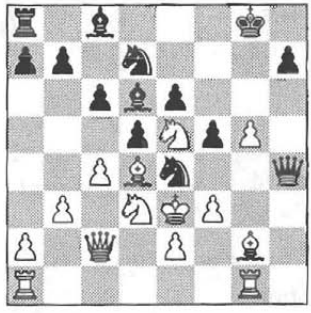
În diagrama 58, un exemplu asemănător:
1...Cg3+ 2.Rh2 Cf1+! bateria neagră D+T permite așa ceva **3.Rh1 Dg3!** totul este pregătit, căci la 4.C6g4, decide 4...Dh2+! 5.C:h2 Cg3#. Albul cedează.

Vom trece la alte operații de acest gen, dintre care unele au devenit tipice, făcând ca **blocarea** să fie o armă extrem de contondentă pentru un jucător intrepid, în special în jocul de mijloc.

Un caz simplu este cel din diagrama 59:

Kotov – Bondarevski
(Leningrad, 1936)

59



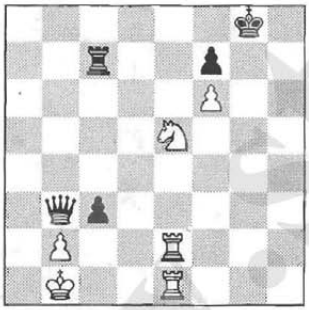
Negrul la mutare

Regele alb va avea surpriza să constate că în afara palatului, toate gărzile sale de corp sunt neputincioase **1...f4+!** deviind calul alb de la controlul punctului f2 și blocând totodată pe cel de la f4 **2.C:f4 Df2+ 3.Rd3 D:d4+!! 4.R:d4 Nc5+ 5.Rd3 C:e5#**.

Studiul din diagrama 60, bazat pe idei de blocare, este foarte elegant:

Stamma
(1734)

60



Albul la mutare

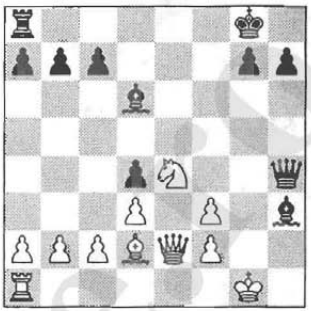
1.Tg1+ Rf8 2.Cd7+! T:d7 turnul este forțat să ocupe punctul d7 **3.Te8+! R:e8 4.Tg8#**.

Instructiv este exemplul din diagrama 61.

Poziția periclitată a regelui alb face ca forțele negre brutale să nu știe de milă:

Noa – Charousek
(Budapesta, 1896)

61



Negrul la mutare

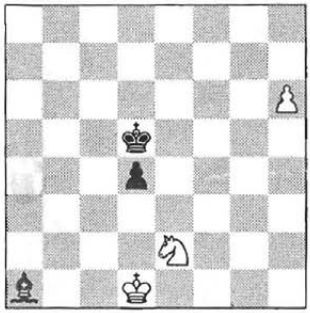
1...Nh2+ 2.Rh1 2.R:h2 Nf1+ cu câștigul damei **2...Nf1!?** mai bine era 2...Ng4 3.f:g4 Nd6 etc. **3.Dd1** nu merge 3.D:f1 Ng3+ cu mat la mutarea următoare. N.A. Probabil 3.Ng5!! Nd6+ (3...Dh5 4.Cf6+ cu egalitate) 4.N:h4 N:e2 5.Rg2 Tf8∓ ar fi ameliorat oarecum situația **3... Ne2!** perechea regală hărțuită trebuie să depună armele, căci după 4.D:e2 Nd6+ 5.Rg1 Dh2+ 6.Rf1 Dh1#.

Fenomenul blocării se întâlnește frecvent și în finaluri (vezi diagrama 62).

Voiajul pionului trecut h6 se poate asigura prin **1.Cf4+ Re(c)4** evident nu 1...Re5 2.h7 **2.Cd3! R:d3 3.h7** etc.

W. Pawitt (1862)

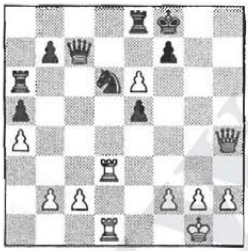
62



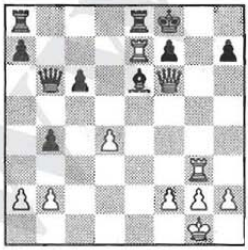
Albul mută și câștigă

În încheiere, trebuie reținut că există o deosebire între **blocare** – operația tactică susprezentată – și **blocadă** – o noțiune de strategie.

1.11.1. Exerciții



1. +–



2. +–

3. +–

4. +–

5. +–

6. +–

7. +–

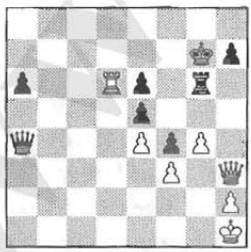
11. +–

8. –+

12. +–

9. +–

13. –+



10. –+

14. +–

www.steep.ro

1.11.2. Soluții

1. Hagipetrov – Nikolov
(Sofia, 1953)
1.e7+ 1-0; 1...D(T):e7 2.Dh8#; 1...Rg7 2.Tg3#.

2. P. Savin
1.Td7!! N:d7 2.Dd6+ Te7 3.Dh6+ Re8 4.Tg8#.

3. Unzicker – Sarapu
(Olimpiada Siegen, 1970)
1.Dg8! 1-0.

4. Smirin – Neff
(URSS, 1972)
Regele negru este destul de blocat de figurile proprii; cu mutările următoare, albul mărește acest avantaj: **1.Cf7!** amenințarea de început, pentru a transporta cu tempo calul la h6 **1...Dc7** 1...Ng5 2.h:g5+–; ca să evite deznodământul următor, negrul putea sacrifica dama pentru doi cai, o decizie inacceptabilă desigur **2.Ch6+ Rh8 3.Df7** 1-0; 3...Cd7 4.Dg8+ etc.

5. A. Troițki
Cu ajutorul blocării, albul reușește să urmărească și să prindă nebunul advers **1.f6! g:f6** 1...g6 2.Rb7 Nd8 3.Nd4 și 4.Rc8 **2.Rb7 Nd8 3.Rc8 Ne7 4.Rd7 Nf8 5.Ne3+** mutare necesară pentru a supraveghea punctul h6 **5...Rc2 6.Re8 Ng7** 6...Rd3 7.Nf4+– **7.R:f7 Nh8 8.Rg8** cu câștig prin transformarea finală a pionului alb **g**.

6. Morphy – Bryan
(New York, 1859)
Dacă dama neagră nu s-ar afla pe diagonala h4-d8, matul *étouffé* ar fi posibil: **1.e5!** distragere **1...Dg5 2.h4! Dg4** și acum albul încheie lupta **3.Da3+ Rg8 4.Ce7+ Rg8 5.Cg6++ Rg8 6.Df8+ T:f8 7.Ce7#.**

7. Yanovski – N.N.
(Paris, 1900)
Laitmotivul matului sufocat poate fi utilizat chiar dacă nu există o blocare totală a regelui, cu condiția ca celelalte câmpuri să fie controlate de agresor: **1.Ca6+ Ra8 2.C:c7+ Rb8** evident, nu 2...T:c7? 3.Td8# **3.Ca6+ Ra8 4.Tb7!!** negrul trebuie să cedeze, datorită suitei imparabile 5.Tb8+ T:b8 6.Cc7#; rolul pionului c6!

8. A. Sokolski
1...Df1+ 2.Ng1 Df3+! urmat de mat.

9. Tal – Portisch
(Biel, 1976)
După **1.Ch6!** negrul a trebuit să cedeze, neexistând o paradă împotriva amenințării ucigătoare 2.Dg8+ etc. La 1...Te7 2.D:e7

sau 1...T:e6 2.Td8+ D:d8 3.D:e6 g:h6 4.Cf7+ Rg7 5.C:d8 N:d8 6.De5+.

10. Efimov – Kim
(Krasnoiarsk, 1982)

Un bun exemplu, în care obiectul atacului nu este regele **1...Da1+ 2.Rg2**; acum, după ce regele a blocat câmpul g2... **2...Th6 3.Td7+ Rg6** dama albă a fost prinsă.

11. Blackburne – N.N.
(Simultan de partide oarbe, 1912)

1.b4+!! N:b4 2.Nb6+! a:b6 3.D:a8#.

12. Bauer – Golner
(Berlin, 1956)

1.T:h6+! g:h6 1...R:h6 2.Dg5+ Rh7 3.Dh4+ Rg6 4.f5# **2.Dg8+! C:g8 3.Nf5#.**

13. Fild – Tenner
(SUA, 1933)

1...Cf4 2.C:e4 nu salvează 2. g:f3 Dh3 3.N:f4 e:f3—+; sau 2.Cd3 Ce2+ 3. Rh1 N:g2+ 4.R:g2 Df3+ 5.Rh3 e:d3—+; probabil relativ cel mai bine era 2.h4! N:g2 3.f3 e:f3 4.N:f4 D:f4∓ **2...Dh3!** 0-1; 3.g:h3 C:h3#.

14. Togonidze – Bilekne
(Tbilisi, 1960)

1.Th8+! N:h8 2.Ce6+ Rg8 3.Ch6#.

1.12. Eliminarea apărării

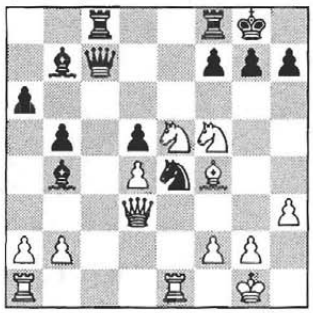
Atunci când o figură adversă, un pion sau chiar un punct important din lagărul inamic trebuie lipsite de apărare, se recurge la procedeul tactic denumit **anihilare, lichidare, distrugere, sau eliminare a apărării.**

Spre deosebire de distragere, unde figura adversă nu dispărea de pe eșichier, de această dată are loc o captură, fie prin schimb, sau un sacrificiu.

Să examinăm poziția din diagrama 63:

Gheorghiu – Momo
(Olimpiada Varna, 1962)

63



Albul la mutare

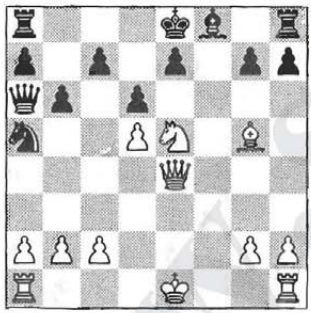
Figurile albe sunt concentrate pentru atacul final, dar calul negru din e4, ca și nebunul din b4 care atacă turnul, îl obligă pe alb să ia măsuri drastice, pentru a putea manevra cu succes:

1.T:e4! înlăturarea calului permite ca atacul alb să decurgă de la sine **1...d:e4 2.Dg3 f6** forțat, căci la 2...g6 decide 3. C:g6 **3.Db3+** manevra Dd3-g3-b3 este elegantă și instructivă **3...Rh8** se pierde o figură după 3...Tf7 4.C:f7 D:f7 5.D:b4 **4.Cg6+** atac prin descoperire! **4...h:g6 5.N:e7** cu câștig.

Interesant a decurs lupta în poziția din diagrama 64:

Sokolski – Kofman
(Kiev, 1948)

64



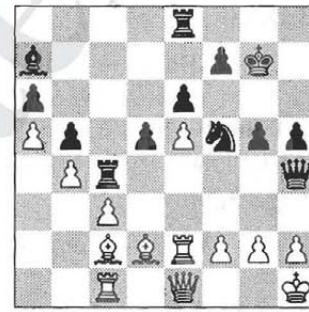
Albul la mutare

Forțele albe concentrate asupra regelui advers neevacuat din centru, creează amenințări serioase, cu toate că aparent nu se vede nimic decisiv. Albul începe printr-o combinație inventivă de atragere a regelui, **1.Cf7!**, care e forțat să accepte sacrificiul; după 1...Tg8 2.D:h7 R:f7 3.Tf1+ Re8 4.D:g8 totul e terminat **1...R:f7 2.Tf1+ Re8** 2...Rg8?? 3.De6#; acum apărătorul punctului e7 este decimat **3.T:f8+** Negrul cedează; la 3...Rf8 4.N:e7+ Rf7 5.De6+ Re8 6.N:d6+Rd8 7.De7+ etc.

Uneori, un simplu pion poate fi un zid de piatră în calea agresorilor, trebuind să fie înlăturat (diagrama 65):

Reshewsky – Jovanović
(Skopje, 1976)

65



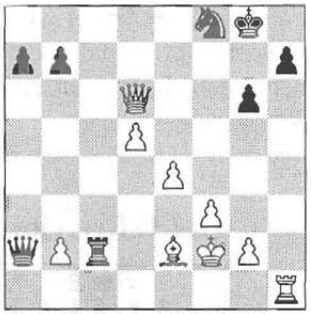
Negrul la mutare

În acest moment, calul negru nu poate veni la g3, dar... **1...D:h2+! 2.R:h2 Th4+ 3.Rg1 Cg3** cu mat imparabil.

Tot cu ajutorul acestui laitmotiv poate fi găsită salvarea în poziții dezavantajoase, cum este cea din diagrama 66:

Pancenko – Georgadze
(URSS, 1975)

66



Negrul la mutare

Albul are doi pioni liberi legați în centru, care i-ar putea oferi șanse de victorie. Trebuie observat, însă, că turnul alb, cu toate că are drum deschis, nu a reușit încă să intre în luptă, în timp ce figurile grele negre, domină linia a 2-a. Nu cumva s-ar putea crea amenințări asupra regelui alb? La 1...D:b2 2.Te1, se protejează la timp viața suveranului, după care începe promovarea pionilor avansați.

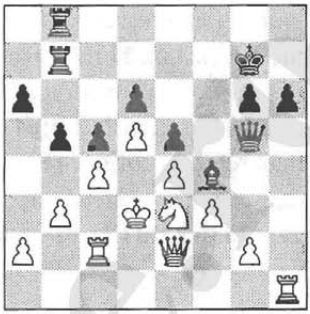
Ideea eliminării nebunului e2 prin mijloace tactice salvează o situație critică **1...T:e2+! 2.R:e2 D:b2+** și regele nu se poate sustrage șahurilor eterne.

Excelentă a fost ideea negrului în poziția din diagrama 67.

Negrul la mutare a luat în considerare poziția expusă a

Naranja – Gheorghiu
(Manila, 1974)

67

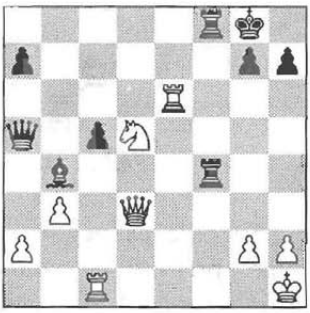


regelui alb. Înainte de a deschide coloana **b** pentru artilerie, el începe cu o mutare introductivă demolatoare: **1...N:e3! 2.D:e3** și acum **2...b:c4+ 3.T:c4** nu 4.b:c4 Tb3+ cu dezastru **3... Tb3+!** cu câștigul negrului.

O rezolvare subtilă a cerințelor poziției a găsit negrul în poziția din diagrama 68:

Vogt – Alexander
(Berlin, 1962)

68



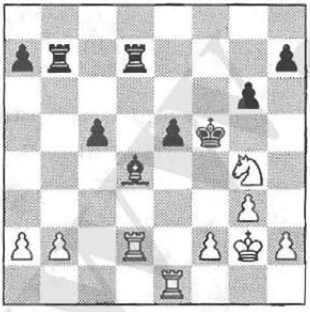
Negrul la mutare

Câmpul f1 de mat este deocamdată suficient protejat contra bateriei negre. Jucătorul britanic creează însă breșele necesare pătrunderii, prin străpungeri și atrageri: **1...c4!! 2.b:c4** forțat, deoarece la orice retragere a damei albe, urmează 1...D:d5! **2...Da3! 3.Dd1 D:c1!** și partida se încheie.

Când lupta ajunge „pe-nserat" și suveranul vine să vadă de partea cui va fi victoria, el trebuie să fie foarte atent la vreo ghiulea rătăcită (diagrama 69):

Petrosian – Ivkov
(URSS-Jugoclavia, 1979)

69



Albul la mutare

Se pare că negrul stă mai bine, presând pe coloana **b**, având nebunul și regele bine centralizați. Dar mai există și partea tactică! **1.T:d4!** după care negrul a trebuit să cedeze; 1...e:d4 2.Te5+ R:g4 3.h3#. Defectul principal al poziției negre este lipsa unui spațiu de refugiu pentru rege.

1.12.1. Exerciții

1. +–

2. 2#

3. +–

4. +–

5. +–

6. +–

7. –+

8. –+

9. +–

10. +–

1.12.2. Soluții

1. M. Rădulescu – Kapucinski
(București, 1951)

Punctele a7 și b8 sunt controlate de calul negru; după **1.N:c6** negrul a cedat; la 1...N(D):c6 2.Db8+ câștigă turnul.

2. A. Sokolski

1.D:b8+! T:b8 2.N:b5#.

3. 1.T:f7! T:f7 sau 1...Td8 2. T:d8 D:d8 3.Tf8+ D:f8 4.N:e6+ **2.N:e6** legare decisivă **2...D:e6 3.Td8+** 1-0.

4. Keres – Alehin

(Margate, 1937)

1.D:d7+! 1-0; 1...T:d7 2.Te8#.

5. Schiffers – Iurevici

(Petersburg, 1892)

1.D:h6! înlăturând garda de pază a punctului f7 **1...D:c4 2.Dh4!** 1-0.

6. Alehin – Reshewsky

(Kemeri, 1937)

1.T:b8+! R:b8 2.D:e5+! 1-0.

7. Miles – Uhlmann

(Hastings, 1975-76)

1...D:h2+! 2.R:h2 Th6 3.De8 Cf6 0-1; 4.De6+ Rh8 5.Dh3 T:h5–+.

8. Franz – Möhring

(RDG, 1965)

1...T:e3! 2.Db8+ Rh7 3.D:b7 Tf3! 0-1.

9. V. Vaisman – Ștefanov

(Băile Herculane, 1979)

1.D:f6!! g:f6 nu merge mutarea intermediară 1...c3 2.Df7 Nb4 3.Dg8+! T:g8 4.Cf7# **2.N:f6+ Ng7 3.Td7!** poanta! **3...De5** nu 3...N:f6? 4.T:h7# **4.Cf7+** 1-0, căci la 4...Rg8 5.C:e5 N:f6 6.N:h7+ Rh(f)8 7.Cg6#.

10. Nimzovici – Duhm

(Hanovra, 1926)

1.T:f7+! C:f7 2.C:e6+ Rg8 3.T:e8+ Rh7 4.C4g5+ 1-0.

1.13. Eliberarea spațiului

Atunci când s-au studiat combinațiile de blocare, s-a putut constata că în unele cazuri figurile proprii, în loc să fie folositoare, pot dăuna. Acest lucru a ieșit în evidență în special în pozițiile cu caracter defensiv.

Aceleași inconveniente pot însă apărea pentru jucătorul în atac, când unele dintre efectivele sale în plină ofensivă apar ca niște obstacole în calea altor figuri proprii.

În astfel de situații e nevoie ca aceste „piedici" să fie înlăturate prin deplasarea lor, eventual chiar sacrificându-le.

Adeseori, este necesar ca o astfel de operație să fie executată fără pierdere de timp, astfel ca inamicul să nu găsească un respiro pentru a lua măsurile de rigoare de contracarare.

www.sahre.ro

Care este spațiul care se cere eliberat? Răspunsul depinde de figura ce urmează să acționeze în zona respectivă, adică de la unul la mai multe câmpuri, acestea din urmă putând fi – se înțelege – linii, coloane sau diagonale.

Este vorba, deci, de o deblocare a razei de acțiune a unor figuri de aceeași culoare.

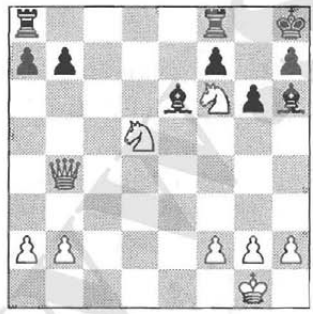
Mai jos prezentăm o detaliere analitică a spațiului degajat.

A. <u>Eliberarea unui câmp</u>

Să urmărim diagrama 70:

Gheorghiu – Keene
(Reykjavik, 1972)

70



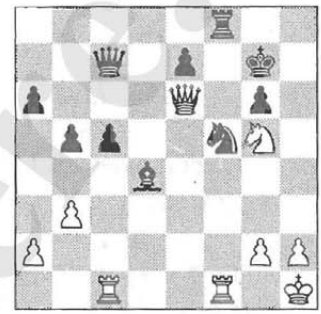
Albul la mutare

Dacă ar fi posibil un șah cu dama la f6, albul ar câștiga instantaneu; calul propriu ocupă însă pentru moment acest câmp **1.Dh4! Rg7 2.Ch5+!** negrul cedează; la 2...g;h5 3.Df6+, urmat de 4.Ce7#, sau 2...Rg8 3.Ce7+ etc.

Și mai simplă este problema albului în exemplul următor, din diagrama 71:

Tal – Parma
(Bled, 1961)

71



Albul la mutare

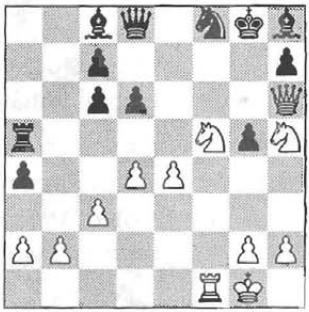
Eliberarea punctului e6 ar permite albului un șah-damă, de aceea **1.D:f5!** și negrul trebuie să depună armele.

Poziția destul de stânjenită a regelui negru a permis albului următoarea combinație de eliberare a câmpului necesar matului (diagrama 72): **1.De6+! C:e6 2.Ch6#.**

O altă eliberare a unui câmp pentru cal, este prezentată în diagrama 73:

Ronefat – Reicher
(R.F. Germană, 1950)

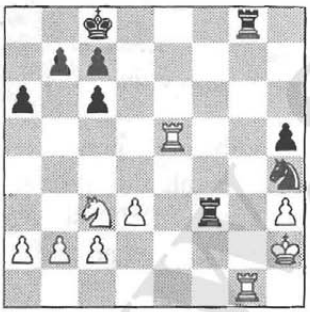
72



Albul la mutare

Tartakover – Schlechter
(Viena, 1908 – variantă din partidă)

73



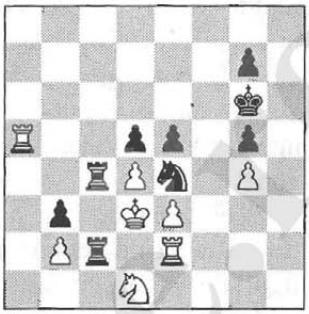
Negrul la mutare

Nori negri s-au adunat deasupra regelui alb: **1...Tf2+** deblocând câmpul g3 **2.Rh1 Th2+! 3.R:h2 Cf3+ 4.Rh1 T:g1#.**

Să dăm voie, în diagrama 74, oșteanului de rând, să-și arate vitejia:

Bogoliubow – Capablanca
(Bad-Kissingen 1928)

74



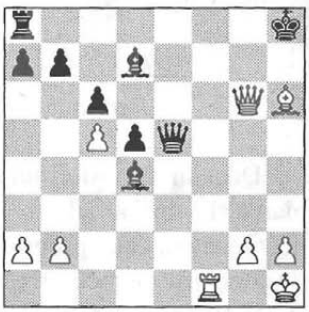
Negrul la mutare

O singură lovitură e suficientă pentru a răpune regele alb, serios încolțit. S-ar părea că 1...Cf2+ 2.C:f2 e4+ 3.C:e4 d:e4 4.R:e4 T:e2 rezolvă problema. „J.R." a găsit o cale mai tare și mai scurtă: **1...Cc5+!!**, urmată de 2...e4#.

Un caz puțin mai complicat îl oferă exemplul din diagrama 75:

Smîslov – Mikenas
(Moscova, 1949)

75



Albul la mutare

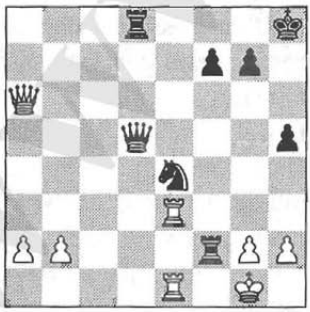
Apărarea negrului a fost la înălțime și acum Smîslov este confruntat cu pericolul înfrângerii, dat fiind dezavantajul material. Albul a găsit o resursă rarisimă: **1.Ne3!!** care rezolvă integral toate cerințele poziției; se eliberează coloana **h** pentru șah etern, iar dacă 1...N:e3, s-ar interfera câmpul e1 de mat al damei negre, ceea ce ar permite 2.Tf7 cu câștig! După 1...D:e3 albul ar putea da șah etern prin 2.Dh5+ Rg8 3.Df7+ Rh8 4.Dh5+ etc. De aceea, partenerii au convenit asupra remizei.

B. Eliberarea unei diagonale

În urma deblocării unei diagonale, poate pătrunde dama sau nebunul, ca în poziția din diagrama 76.

Evans – Larsen
(Dallas, 1957)

76



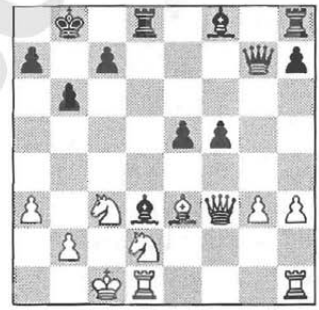
Negrul la mutare

S-ar părea că atacul alb asupra damei e decisiv. Larsen a rezervat însă partenerului său o surpriză: **1...Tf1+!!**, eliberând diagonala a7-g1; **2.T:f1** nu mergea 2.R:f1 Df5+ 3.Rg1 Dc5+ etc. **2...Dc5+** și albul a cedat, fără să mai asiste la sufocarea regelui său.

În diagrama 77, se poate urmări un caz atractiv de deschidere a diagonalei:

Liberman – Seimeanu
(București, 1950)

77



Negrul la mutare

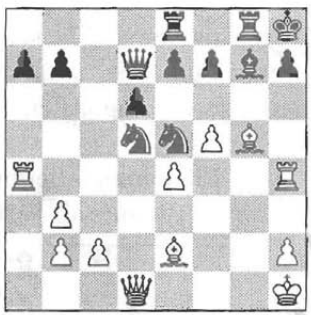
Perechea de nebuni negri și poziția slăbită a rocadei albe a permis combinația **1...e4! 2.D:f5** nu rezolva cerințele poziției nici 2.Cd:e4 f:e4 3.C:e4 N:a3! **2...D:c3+!** și albul a cedat în fața privirilor piezișe ale nebunilor adverși.

Această combinație a intrat în aproape toate manualele de tactică.

Un atractiv joc pe două flancuri a demonstrat albul în diagrama 78:

Romanovski – Rabinovici
(Moscova, 1935)

78



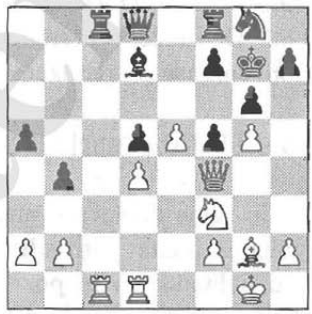
Albul la mutare

Tocmai când negrul se aștepta ca albul să ia calul din d5, a urmat bomba **1.Nb5!!** prin care nu se atacă numai dama, dar se amenință și 2.T:h7+, cu 2#. **1...Nh6!** insuficient; pierdea și 1...Cf6 2.N:d7+– **2.N:d7** și mai bine era 2.T:h6!! T:g5 3.N:d7+– **2...N:g5 3.e:d5 Td8 4.T:h7+ R:h7 5.Dh5+ Nh6 6.Th4 Cg4** 6.. Tg1+ 7.Rg1 Rg8 8.Th3+– **7.T:g4** 7.h3!! **T:g4 8.D:g4 T:d7 9.f6!** cu victoria albului; dacă 9...Tc7? 10.De4+! R~ 11.f:e7 cu câștig, iar la 9...e6 10.d:e6 f:e6 11.D:e6 (11.De4+!!) cu câștigul turnului, căci la 11...Tc7, decide 12.De7+! T:e7 13.f:e7 și pionul se transformă.

Faptul că pătrunderile damei pot fi de o cruzime neobișnuită este firesc, iar exemplul din diagrama 79 confirmă aceasta.

Sălceanu – Nebel
(Corespondență, 1972-75)

79



Albul la mutare

Regele negru restrâns în mișcări, va avea de suferit. Pentru aceasta este necesară mai întâi eliberarea câmpului e5: **1.e6! f:e6** 1...Ne8 2.T:c8 D:c8 3.e7 C:e7 4.De5+; 1...N:e6 2.De5+ pierde o figură; 1...Nc6 2.Ce5 Dd6 3.C:g6+–; 1...T:c1 2.T:c1 f:e6 3.Tc7+– **2.De5+ Rf7 3.Dh8** Negrul a cedat în fața amenințărilor 4.D:h7 și 5.Ce5.

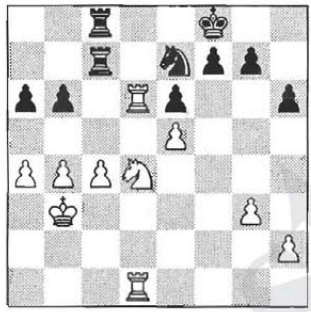
C. Eliberarea unei coloane

Acest procedeu tactic se execută pentru figurile de linie (D, T) și este poate cel mai frecvent.

Nu este de mirare că genialul Keres ne-a lăsat o moștenire și pe această temă (diagrama 80):

Keres – Boleslavski
(Moscova, 1957)

80



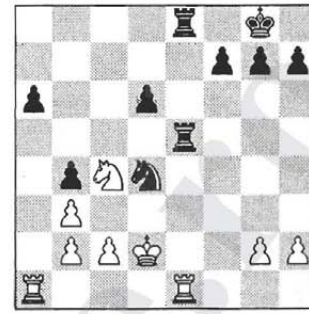
Albul la mutare

În absența calului din d4, s-ar putea anunța mat la d8. Deci calul ar trebui evacuat de așa manieră, încât să provoace dureri inamicului **1.Cb5!** și confruntat cu pierderea unei calități, negrul n-a mai continuat lupta.

O situație oarecum asemănătoare s-a întâlnit în partida din diagrama 81:

Westerinen – Larsen
(Havana, 1967)

81



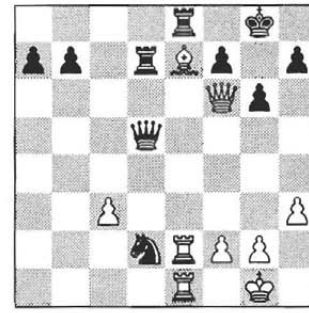
Negrul la mutare

Dacă ar dispărea calul din d4, un șah cu turnul la d5 ar fi mortal. Larsen nu se sfiește să extermine propria figură: **1... Cf3+!** și lupta se termină.

În diagrama 82, este prezentat un alt exemplu de eliberare cu tempo a coloanei:

Butnorius – Gutman
(URSS, 1974)

82



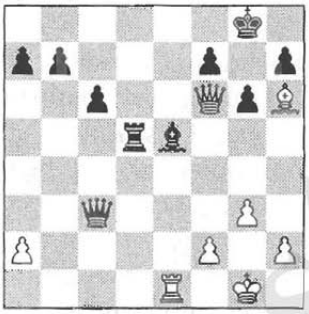
Albul la mutare

1.Dh8+!, după care negrul a oprit lupta; la 1...R:h8 2.Nf6+ Rg8 3.T:e8#.

O combinație de mat care merită reținută este oferită în exemplul următor (diagrama 83):

Kunneman – N.N.
(Berlin, 1934)

83



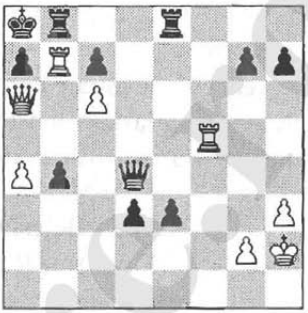
Albul la mutare

Se pare că nebunul și dama negrului controlează diagonala a1-h8 și nu permit nici o deschidere a coloanei **e**. În partidă, după **1.Dg7+!** negrul s-a recunoscut învins; după 1...N:g7 2.Te8+, urmează mat.

Instructivă este și ideea de deschidere a unei coloane din partida următoare (vezi diagrama 84):
1.T:a7+! D:a7 2.Ta5 cu câștig.

Capablanca – Kaubitschek
(New York, 1907)

84

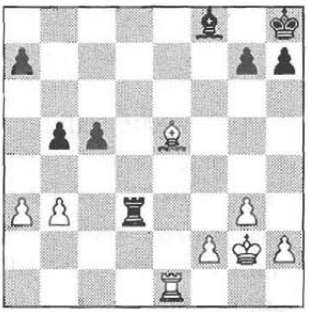


Albul la mutare

Un alt caz este cel din diagrama 85:

Najdorf – Timman
(Buenos Aires, 1980)

85



Negrul la mutare

Crezând că poate lua un pion fără nici un pericol, Timman a jucat imprudent **1...T:b3??** după **2.Nd6!** care eliberează coloana **e** pentru turn, negrul

este pierdut: la 2...T:a3 3.Te8 (posibil și 3.N:c5), avantajul material este suficient pentru victoria albului.

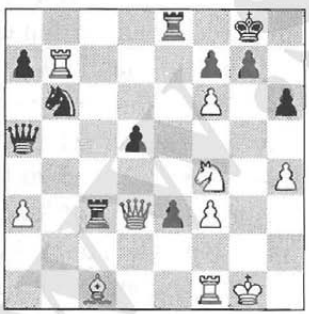
D. Eliberarea unei linii

Deblocarea unei linii, pentru a face posibilă acțiunea figurilor grele de-a lungul acesteia, prezintă o frecvență de apariție mai scăzută față de celelalte deblocări.

În diagrama 86, este prezentat un prim exemplu:

Bronstein – Geller
(URSS, 1961)

86



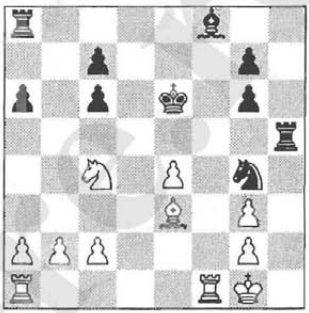
Albul la mutare

Prezența turnului alb pe linia 7-a poartă premizele unui atac rapid la rege. După **1.Dg6!**, negrul a oprit lupta; la 1...f:g6 2.T:g7+ R~ 3.Cg6#.

Poziția sufocată a regelui alb a permis o frumoasă combinație de mat în diagrama 87:

Dely – Kerkhoff
(Sombor, 1966)

87



Negrul la mutare

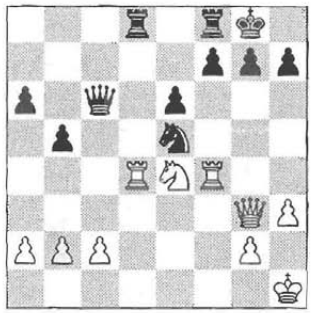
După **1...Nc5!!**, drumul orizontal al Ta8 este deschis, permițându-i să dea atacul final pe verticală! Albul a cedat, căci, după 2.N:c5 Tah8, matul este imparabil, iar după 2.Tfe1 Tah8 3.Rf1 C:e3+ 4.C:e3 N:e3 5.T:e3 Th1+, negrul câștigă turnul a1.

Diagrama 88 prezintă un alt exemplu, în care turnurile sunt deblocate pe orizontală:

Figurile albe își urmează atacul la rege: **1.Cf6+ Rh8 2.Th4!** acum, la 2...g:f6 urmează 3.T:h7+! R:h7 4.Th4#. Nu salvează nici 2...h6 3.Df4! cu amenințarea 4.T:h6+; de aceea, negrul s-a recunoscut învins.

Levitina – Liubarskaia
(URSS, 1978)

88

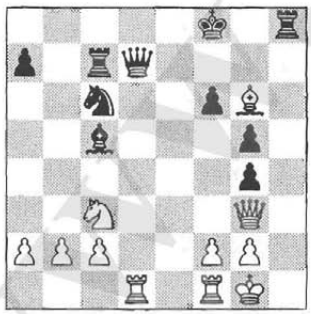


Albul la mutare

Un alt caz de deblocare a unei linii pentru a ataca regele advers (pe coloană, însă!) este cel din diagrama 89:

Krafford – Traker
(SUA, 1980)

89



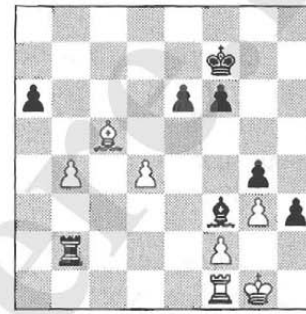
Negrul la mutare

După **1...Dh7!** albul a cedat; pentru a evita matul, el trebuie să piardă material.

O idee asemănătoare de deblocare orizontală și atac pe verticală a promulgat negrul în partida din diagrama 90:

Letelier – Smîslov
(Havana, 1967)

90



Negrul la mutare

Dacă de pe tablă ar dispărea turnurile, finalul ar fi pierdut de alb, regele său fiind nevoit să pareze transformarea pionului **h**. Prezența lor nu schimbă situația: **1...a5!! 2.b:a5** forțat, căci evident 2.Ta1 a4! duce la o poziție pierdută după 3.b5 T:b5 **2...h2+!** Acum, la 3.R:h2 Tb8 și după 4...Th8+, urmează mat. Simplu și elegant! Albul a cedat.

www.steaua.ro

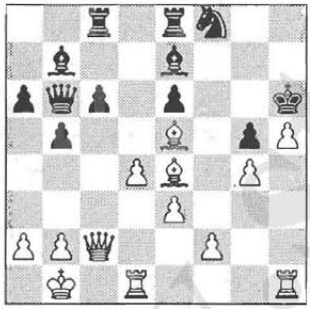
E. Eliberări combinate de spațiu

În timpul jocului, se pot ivi situații de eliberare aproape simultană de spații, de exemplu a unei linii și a unei coloane, sau a unei coloane și unei diagonale, sau chiar a trei categorii de spațiu.

Un prim exemplu este prezentat în diagrama 91:

Fogelevici – Verlinski
(URSS, 1937)

91



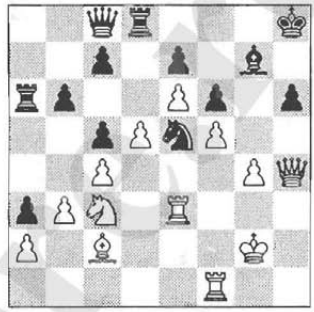
Albul la mutare

Regele negru se află în plasă de mat, dar pentru victorie albul trebuie să deschidă coloana **h**: **1.Nh7!** mai întâi se deblochează diagonala damei **1...c5 2.Dg6+! C:g6 3.h:g6** negrul cedează, neputând evita matul.

În poziția din diagrama 92, oștirea albă a pătruns adânc în dispozitivul inamic, dar negrul face impresia că s-a blocat satisfăcător:

Podgorny – Berndson
(Praga, 1930)

92



Albul la mutare

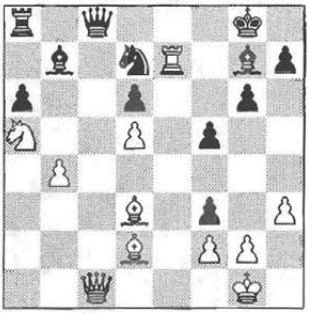
Pentru a obține decizia, albul trebuie să joace energic **1.T:e5!** îndepărtând avangarda negrului: **1...f:e6 2.f6!** deschide diagonala nebunului c2 **2...e:f6** nu merge 2...N:f6 3.D:h6+ cu mat iminent **3.T:f6!** deblochează coloana **f**. Negrul a cedat, căci, după 3...Rg8 4.T:h6 Ta8 este posibil 5.Th8+!

Exemplul din diagrama 93 este de asemenea instructiv:

Poziția albului este net superioară și campionul român demonstrează simplu acest lucru: **1.C:b7 D:b7**. Odată deblocată coloana **c**, **2.N:f5!** este măcinată poziția de pioni a regelui negru

Ciocâltea – Ungureanu
(România, 1971)

93



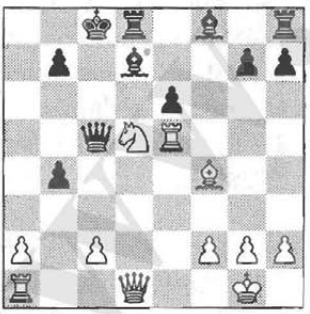
Albul la mutare

2...g:f5 3.Nc3! și în fața dublei amenințări asupra regelui său, negrul a depus armele.

Merită atenție și combinația din diagrama 94:

Gurgenidze – Grigorian
(Soci, 1968)

94



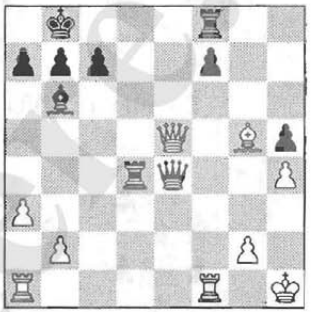
Albul la mutare

1.Ce7+! D:e7 2.Ta5! b6 nu ajută 2...e5 3.N:e5; acum când s-a deschis diagonala mare... **3.Df3** Negrul cedează.

Contrajocul partenerului trebuie luat în considerare atunci când este inițiată o combinație. În exemplul din diagrama 95, albul nu a respectat acest lucru, fiind sancționat imediat:

Lazard – Mencik
(Paris, 1929)

95



Albul la mutare

Linia a 8-a a negrului fiind slabă, albul, optimist, a luat pionul: **1.T:f7?** Trebuia 1.Tae1 Dc6 2.T:f7 Tc8 = ; a urmat un recital pe tema eliberării de linie și diagonală: **1...D:h4+! 2.N:h4 T:h4+ 3.Dh2 T:h2+ 4.R:h2 T:f7** și cortina a căzut.

1.13.1. Exerciții

1. +–

2. +–

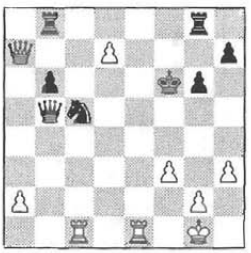
3. +–

4. +–

5. –+

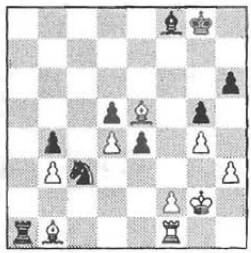
6. Cum continuați cu albul?

7. +–



8. +–

www.steer.ro



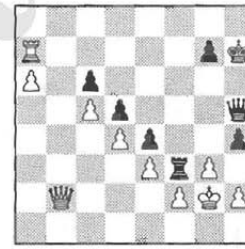
9. =

13. −+

10. +−

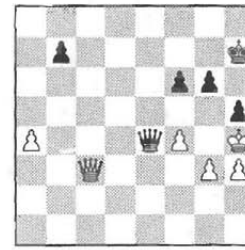
14. +−

11. −+



15. −+

12. −+

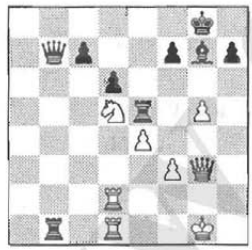


16. −+

www.stoas.lo

17. –+

18. +–



19. +–

20. –+

21. +–

22. +–

1.13.2. Soluții

1. Lisițîn – Zagorianski
(Moscova, 1936)
1.Th7+! C:h7 2.Dg7#.

2. Kartanaite – Erneste
(Vilnius, 1982)
1.Nb3! Tg8+ 1…C:a1 2.Dd5+ și 3.De6#; 1…c6 2.N:c2+–
2. Rh1! 1-0.

3. Schmidt – Kinzel
(Olimpiada Siegen, 1970)
1.T:b7+!! D:b7 2.De5+ Ra8 la 2…Rc8 3.Tc1+Rd7 4.Dd6+ Re8 5.Cc7+ cu câștigul damei;

www.steer.ro

3.Cc7+ Rb8 4.C:e6+ Ra8 5.C:d8 T:d8 6.D:g7 cu avantaj material decisiv.

4. Kotov – Keres
(Budapesta, 1950)

Pentru a specula poziția relativ expusă a regelui negru, albul a început cu **1.T:c7+! Rb5** dacă 1...R:c7 2.De7+ Rc8 (2...Rc6? 3.Dd7#) 3.Dd7+ Rb8 4.e7 +–; la 2...Rc8 3.Tf1 cu câștig fără probleme **2.De7** sau 2.Tb1+ **2...a5** sau 2...Ra6 **3.Dd7+ Ra6 4.Tb1** și negrul cedează; dacă 4...De8 5.Ta7+ (sau 5.D:d6); la 4...C:a3 5.T:b6+ R:b6 6.Dc6#.

5. Kolisch – Andersen
(Londra, 1861)

Combinația negrului se bazează pe eliberarea câmpului, însoțită de distrugerea bastionului de pioni care apără regele advers: **1...T:h4+! 2.g:h4** 2.Rg1 Th1+ 3.Rf2 Dh2+ etc. **2...Df4+ 3.Rh3 Ng2+.**

N.A. Mai scurt 3...Tg2 4.C:g2 Ng4#. Acum din nou se eliberează un câmp **4.C:g2 Df3+ 5.Rh2 D:g2#.**

6. Una dintre partidele lui **Alehin.**

Aparent, dama neagră nu poate fi luată, dar fantezia lui Alehin era ieșită din comun: **1.T:f2 g:f2 2.T:f5!! R:f5.** După ce regele negru a fost atras unde trebuie, **3.g4+! R:g4** 3...Re5 4.Rg2 f1D+ 5.R:f1 Rd5 6. Rf2+– **4.Rg2** forțează capitularea necondiționată, pionul a5 fiind irezistibil.

7. A. Sokolsky

1.Tc5!! D:c5 2.T:h7+ urmat de 3.Dg7#.

8. Stein – Tukmakov
(URSS, 1972)

1.d8D+ Tb:d8 2.De7+ și matul este aproape.

9. Radevici – Donskih
(URSS, 1972)

1.N:e4!! 1.Nc2? Ta2∓ **1...T:f1 2.Nf5!** și negrul trebuie să se mulțumească cu remiza, întrucât nu se pot para în același timp cele două amenințări 3.R:f1 și 3.Ne6+, cu șah etern.

10. P. Savin

1.D:g5+!! C:g5 2.Cf5+ Rg6 3.h5#.

11. P. Savin

1...b3! eliberând câmpul b4; 2.a:b3? Tb4#; 2.a3? b2–+; 2.Ce7+ Rf8 3.Cc6 b2 4.C:a5 Cd2–+; 0-1.

12. P. Savin

1...b5!! 2.D:b5 Na7! și albul nu poate para 3...Nb8.

13. Kostakiev – Stanciu
(Corespondență, 1971)
1...T:d3! 2.c:d3 Cd4! 0-1; la 3.T:f2 Na4#; 3.Df8 Rc7 4.Nd2 Na4+ cu mat rapid.

14. Gereben – Troianescu
(Budapesta, 1952)
1.D:g6+! f:g6 2.f7+ D:f7 3.Th8#.

15. Roux Cobral – Eliskases
(Mar del Plata, 1949)
1...h3+ 2.Rf1 Tf7! 0-1; 3.T:f7 Dd7#.

16. De Roi – Kramer
(Beverwijk, 1962)
Poziția periclitată a regelui alb, inspiră combinația **1...g5+! 2.R:h5 De2+ 3.g4 De8#.**

17. Klitsch – Gratschal
(RDG, 1948)
1.C:g7+! N:g7 2.T:e6+! f:e6 3.Dg6#.

18. Nielsen – Laustsen
(Esbjörg, 1959)
1.c6! D:c2 2.N:c2 C:c6 3.N:e7 C:e7 4.T:d7 1-0.

19. Zwetcoff – Pachman
(Hilversum, 1947)
1.Cf6+! Rh8 1...Rf8 2.Cd7+ Rg8 3.C:e5 T:d1+ 4.T:d1 Db3 5.Te1± **2.D:e5!** 1-0; la 2...d:e5 3.Td8+ Nf8 4.T:f8+ Rg7 5.Tg8#; 2...T:d1+ 3.T:d1+–.

20. Cochrane – Staunton
(Londra, 1842)
1...C:h3+! 2.g:h3 la 2.Rh1, 2#; **2...Tg4+** 0-1; la 3.h:g4 Dh2#.

21. De Vine – Bujse
(Corespondență, 1966)
1.Cc5+! b:c5 2.Tb1+ Ra6 dacă 2...Rc8 3.Te8+ T:e8 4.f:e8D# **3.c4** 1-0.

22. Koloborot – Balbe
(Corespondență, 1971)
1.Db7+!! C:b7 2.Cc6+! Ra8 3.a:b7+ R:b7 4.T:a7#.

1.14. Acțiunea „transparentă" a figurilor

Acest laitmotiv a trecut neobservat atunci când au fost analizate unele poziții, de exemplu cea din diagrama 83.

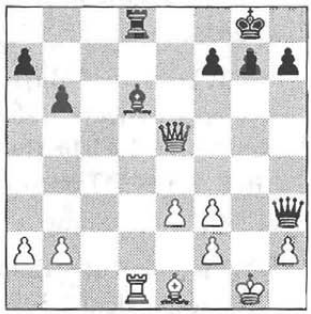
Înaintea unei definiții, să urmărim poziția din diagrama 96:

Nebunul d6 este legat, dar faptul că Td1 e lipsit de apărare permite **1...D:h2+! 2.D:h2 N:h2+** cu tempo! **3.R:h2 T:d1** cu câștigul negrului.

Ce s-a întâmplat de fapt? Dama neagră atacă la h2, ca și cum ar fi apărată de nebunul d6, deși între aceste două figuri este interpusă dama albă. S-ar putea spune că, pentru o clipă, dama

Csanady – Pogats
(Ungaria, 1963)

96



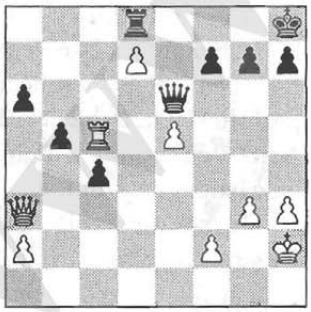
Negrul la mutare

albă a devenit parcă **transparentă**, cooperarea între nebunul și dama neagră, având loc prin „corpul" damei albe.

Un alt exemplu probabil va lămuri definitiv lucrurile (diagrama 97)

Alehin – Nestor
(Trinidad, 1938)

97



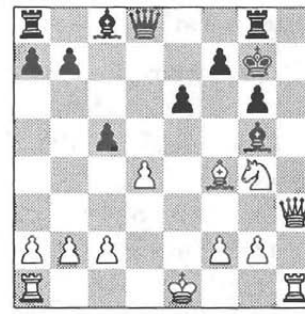
Albul la mutare a continuat cu **1.Tc8!**, la care negrul este forțat la **1...D:d7** 1...Tc8 2.De7; oare albul a pierdut pionul pur și simplu? Nu; campionul mondial a calculat corect: **2.Df8+!** dama fiind apărată de Tc8, chiar dacă acțiunea acestuia trece prin corpul turnului advers, asemenea unor raze X. De aceea operația tactică respectivă poartă denumirea **atacul Röntgen**.

Un astfel de atac asupra unei figuri adverse sau unui câmp, poate fi executat de orice figură – cu excepția regelui –, apărată de o figură de linie (D, T, N); între acestea, pe raza de acțiune a figurii care apără pe cea care atacă, se află o figură de linie sau un pion de culoare opusă, care poate eventual captura pe cea atacatoare.

Odată consolidată această noțiune, nu este prea dificil de găsit soluția în poziția din diagrama 98:

Magrin – Sawij
(Spania, 1968)

98

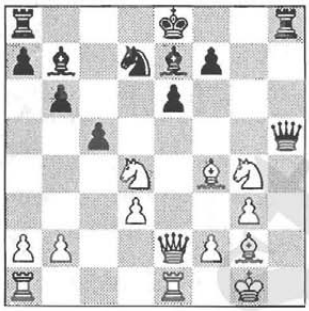


Albul la mutare a continuat spectaculos cu **1.Dh6+!! N:h6 2.N:h6+ Rh7 3.Nf8+** șah prin descoperire, cu mat la mutarea următoare.

Nici poziția care urmează în diagrama 99 nu prezintă dificultăți în găsirea continuării corecte:

Aianski – Doncev
(Varna, 1978)

99



Negrul la mutare

Prezența puternicului nebun din b7 permite **1...Dh1+!** urmat de mat.

E curios că unele manuale de șah nici măcar nu menționează existența acestui laitmotiv.

1.14.1. Exerciții

1. Poate câștiga albul?

2. +–

3. –+

4. +–

5. –+

6. –+

7. –+

8. +–

1.14.2. Soluții

1. Nu, pentru că după **1.Tc8+ Td8** rezultă o situație Röntgen, în faza de apărare!

2. Albul profită de pionul său inaintat și susținut, încheind printr-un atac cu raze X: **1.Na7+! T:a7 2.T:a7** 1-0.

3. Nielsen – Geller
(Stockholm, 1954)
1...T:c2! 2.D:c2 la 2.T:c2 Db1–+ **2...D:e1+!** 0-1.

4. Pasman – Maciavariani
(URSS, 1959)
Prezența pionului f7 permite o combinație pe tema în cauză: **1.T:g7! T:g7 2.Dg8+!** 1-0.

5. Teschner – Portisch
(Monte Carlo, 1969)
1...Df2 2.Cg3 De1+! 0-1.

6. Novotelnov – Averbach
(URSS, 1951)
Poziția agresivă a pionului h3 permite negrului o combinație de efect: **1...N:f2+!! 2.D:f2** la 2.R:f2? Tf5+ și acum **2... D:d1+!** 0-1.

7. Tukmakov – Gufeld
(URSS, 1972)
1...N:d4+!! declanșează furtuna **2.Rf1** 2.T:d4 Te1+ 3.Rf2 Df1+ 4.Rg3 D:f3+ 5.R:f3 Tb:d1–+

2...Te3! profitând de legarea Td3; albul cedează; la 3.C:e3 D:d3–+.

8. Grunsberg – Nielsen
(Copenhaga, 1953)

Poziția expusă a regelui negru, precum și poziția activă a figurilor de linie, permit un deznodământ rapid:
1.T:e6! D:e6 2.T:d7+ Rf6 3.D:g7+ Rf5 4.Tf7+ sau 4.g4+! **4...D:f7 5.D:f7+** cu câștig ușor.

1.15. Supraîncărcarea figurilor

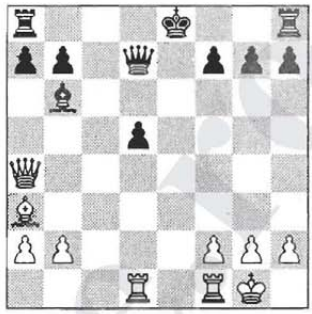
Când una dintre figuri sau un pion care are sarcina de a apăra cel puțin două obiective din dispozitivul propriu este forțată să se deplaseze, aceasta nu-și mai poate exercita toate sarcinile defensive, trebuind să abandoneze controlul asupra unuia dintre obiective. Aceasta poate duce la consecințe neplăcute.

Obiectivele apărate pot fi atât figurile, cât și anumite câmpuri de extremă importanță pentru acel moment al luptei.

Exemplul din diagrama 100 ne va iniția în înțelegerea acestei teme.

Lehmann – Blat
(Arosa, 1952)

100



Albul la mutare

Dama neagră are două misiuni: s-a interpus la șah, apărând și pionul d5.

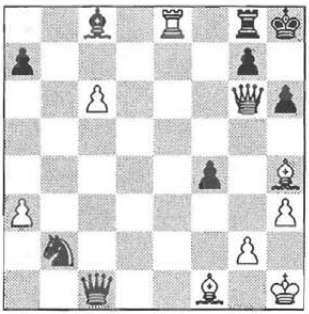
Faptul că regele negru nu a fost evacuat din centru permite albului o combinație prin care poate specula **supraîncărcarea** damei negre: **1.T:d5!** și negrul a trebuit să depună armele; la 1...D:a4 2.Te1#.

Uneori, figura supraîncărcată nu este pusă în situația să se deplaseze; ea poate rămâne pe loc, însă treptat va deveni slabă în apărarea unui obiectiv atacat suprainumeric de inamic, așa cum reiese din diagrama 101.

Deocamdată, turnul negru face față sarcinilor de a apăra regele său și pionul g7. După **1.Nf6!** albul amenință cu maturi

Matulovici – Lombardy
(Zürich, 1961)

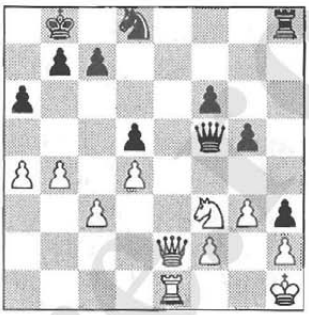
101



Albul la mutare

Opocensky – Alehin
(Paris, 1925)

102



Negrul la mutare

la g7 și h6, turnul negru nefiind capabil să mai facă față. Nici 1...D:f1+ 2.Rh2 nu schimbă nimic, de aceea negrul s-a recunoscut învins.

Apare o senzație ciudată că piesa defensivă supraîncărcată își pierde energia, dintr-una puternică devenind una slabă, bolnavă.

Acesta este purul adevăr: figura respectivă dă semne de uzură prematură, valoarea ei relativă în acea situație fiind mult redusă, sau chiar anulată.

În poziția din diagrama 102, Alehin exploatează faptul că regele alb este în plasă de mat, pentru a aduce la disperare dama albă, care trebuie să protejeze atât calul, cât și turnul din e1:

1...Te8!! 2.Dd1 și acum după **2...D:f3+** dama nu mai poate apăra simultan cele două obiective.

Ce trebuie făcut, în timpul partidei, pentru a nu ne afla în situații critice, cu anumite figuri care să fie depășite de sarcinile lor defensive?

– evitarea unei atitudini pasive sau defensive, printr-un joc cât mai activ;

– să nu ne permitem de bună voie formarea unor câmpuri slabe sau figuri cu slăbiciuni, care ulterior să necesite să fie apărate de alte figuri;

– să distribuim apărarea obiectivelor unor figuri diferite, în așa fel ca fiecare din acestea să aibă cât mai puține obiective de apărat;

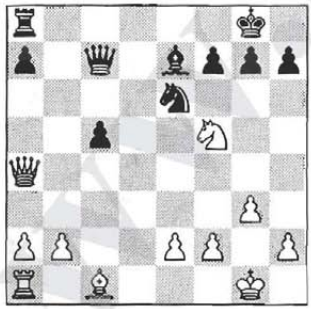
– este preferabil ca figurile defensive, să fie de valoare cât mai mică. O astfel de figură minoră, chiar dacă ar fi atacată de inamic, nu este imperios necesar să fie mutată, pentru pierderea ei fiind posibilă obținerea unor alte compensații;

– figurile cu bătaie lungă, dacă au cât mai puține sarcini defensive, pot „spera" ca în viitor „să treacă" la operațiuni ofensive.

Există situații când o figură nu este supraîncărcată în apărare; după mutarea adversă însă, în mod spontan poate ajunge în această ipostază (vezi diagrama 103):

Krogius – Martiușov
(URSS, 1949)

103



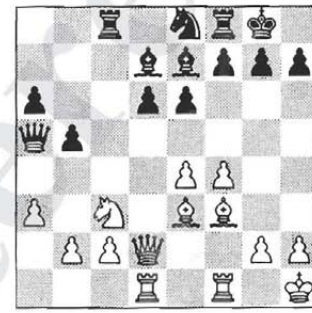
Albul la mutare

Nebunul negru este apărat de damă și un ochi neavizat nu deslușește vreun pericol pentru negru. Numai că, după **1.Dc6!**, nu se mai pot apăra simultan turnul și nebunul, iar la 1...D:c6 2.C:e7+ Rf8 3.C:c6, negrul trebuie să cedeze.

Interesant au evoluat evenimentele în diagrama 104:

Eliskases – Mori
(Birmingham, 1937)

104



Albul la mutare

Luând în considerare că nebunul din e7 și dama neagră sunt pentru moment lipsite de apărare, iar câmpul b6 este slab, albul debutează cu o combinație devenită tipică în apărarea siciliană, care s-a jucat aici: **1.Cd5!** întrucât, după 1...Dd8 2.Nb6, negrul pierde material, el a preferat **1...Nd8 2.Ce7+** sau 2.D:a5. Albul subliniază faptul că Nd8 a devenit supraîncărcat; negrul cedează.

1.15.1. Exerciții

1. Cazurile când o figură apără un singur obiectiv pe care este obligată să-l părăsească fac parte din laitmotivul **supraîncărcării?**

5. −+

2. +−

6. +−

3. +−

7. +−

4. +−

8. −+

www.steps.ro

9. +–

10. –+

1.15.2. Soluții

1. Nu. Atunci când o figură apără un singur obiectiv pe care este nevoită să-l abandoneze, avem de-a face cu operația tactică numită **distragere, îndepărtare**, sau **deviere**; vezi 1.8.

2. Pawelczak – Waagner
(Berlin, 1964)
1.Cf5! 1-0; 1...T:d1 2.T:d1 D:c5 3.Td8#; 1...N:f5 2.T:d8+–.

3. Lieb – Kunsztowicz
(Germania, 1974)
1.Dh7! 1-0; 1...D:g5 2.Cd7+ N:d7 3.Df7#.

4. Romanișin – Plaskett
(Londra, 1977)
1.T:d7! 1-0; supraîncărcarea damei negre.

5. Lederman – Pytel
(Le Havre, 1977)
1...Df3! 0-1; la 2.C:h3 D:c3 cu câștig.

6. Minić – Honfi
(Vrnjacka Banja, 1966)
1.Da7! 1-0; 1...T:d5 2.D:a8+, sau 1...Tdc8 2.D:c7 etc.

7. Teschner – Flad
(Berlin, 1954)
Regele negru rămas fără protecție, iar Ne7 și Tf8 supraîncărcate, permit combinația decisivă **1.Td8!!**.

8. Adam – Dimitrescu
(Corespondență, 1934)
1...De5!! sunt atacate nu numai calul și dama albe, dar se amenință și 2...Cd3+; albul cedează, fiindcă la 2.Tc4 Cd3+ 3.Rc2 D:d4–+.

9. Nimzovici – Tartakower
(Karlsbad, 1911)
Să ne reamintim de temele parcurse:
1.Df6! Tg8 2.N:g7+ sau 2.N:f7!! **T:g7 3.N:f7** 1-0.

10. Forberger – Stoltz
(Austria, 1955)

Negrul a continuat admirabil: **1...N:f3! 2.D:f3** 2.g:f3 T:c1+ 3.T:c1 Dg5+ –+ **2...D:a2!** forțând pe alb la **3.Da3**, insuficient însă după **3...D:a3** 0-1.

1.16. Contralovitura și mutarea intermediară

În focul luptei, când unul din parteneri atacă o figură inamică, în mod normal se impune apărarea sau deplasarea acesteia pe un alt câmp.

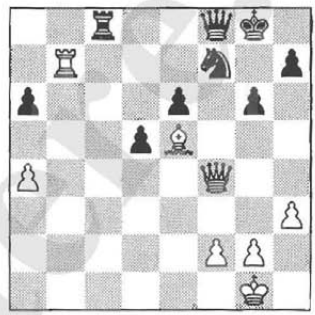
De multe ori însă, în locul unei astfel de proceduri normale, se poate lăsa figura respectivă în continuare sub atac, făcând o altă mutare energică, numită **contralovitură.**

În majoritatea cazurilor contralovitura este o mutare de contraatac, drept replică la un atac inamic. Fiind o ripostă energică, contralovitura se execută arareori prin elemente tactice cum ar fi legătura, interferarea etc. Este o armă extrem de importantă, care poate servi la preluarea și / sau menținerea inițiativei, sau chiar la răsturnări spectaculoase a situației de pe tablă.

În diagrama 105, este prezentat un astfel de exemplu, care atunci a suscitat întreaga presă șahistă; a fost o tragedie pentru Keres, idolul multor iubitori ai șahului.

Keres – Filip
(Amsterdam, 1956)

105



Albul la mutare

Câștigătorul turneului candidaților din Amsterdam ar fi obținut dreptul disputării unui meci pentru titlul mondial cu campionul lumii de pe atunci, Mihail Botvinnik.

În toate turneele precedente pentru titlul suprem, Keres fusese principalul candidat, fără să poată câștiga însă vreunul dintre acestea.

Până la această partidă, el jucase impecabil și acum nutrea mari speranțe ca, în caz de victorie, să-și vadă visul împlinit,

mai ales că în poziția de mai sus albul poate câștiga simplu pe mai multe căi, datorită nebunului său puternic, turnului pe linia 7-a și slăbiciunii câmpurilor negre din lagărul advers.

Decisiv era 38.Df6! (cu amenințarea 39.T:f7) 38...C:e5 39. D:e5 și nu ajută 39...Te8 40.Dc7+–. Se putea începe și cu 38.Nb2.

Din nefericire probabil optimist sau obosit, regele combinației Paul Keres, tocmai în acest moment decisiv a jucat **38.Rh2?**, ignorând probabil contralovitura **38...Tc4!**, care întoarce brusc desfășurarea luptei. După **39.Df6 C:e5**, partida a fost pierdută, căci după 4.D:e5 Df4+, finalul este fără speranță pentru alb.

Din acest caz se pot desprinde o serie de învățăminte:

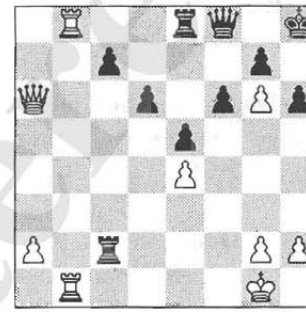
– dacă albul ar fi avut o singură cale de câștig, cu siguranță Keres ar fi găsit-o; existența mai multor continuări i-a slăbit probabil concentrarea și calitatea prestației, la care nu este exclus să se fi adăugat și criza de timp;

– pare să se confirme aici un aforism al lui Tarrasch: „Cel mai dificil lucru în șah este de câștigat o poziție câștigată"; desigur că acesta are la bază elementele negative care pot interveni pentru a diminua constanța în joc a celui în această situație.

Adeseori, contraloviturile nu sunt ușor de văzut, chiar pentru ambii combatanți, cum reiese din diagrama 106:

Capablanca – Thomas
(Hastings, 1930)

106



Albul la mutare

Văzând că negrul are linia a 8-a slabă, albul probabil n-a aprofundat suficient analiza acestei poziții, jucând 1.Da8?, la care Sir George Thomas a cedat, într-un moment în care dispunea de contralovitura 1...T:a2! după care ar fi respins amenințările, rămânând cu doi pioni în plus, de ex: 2.Db7! (2.T:e8 T:a8+) 2...c5 3.Dc7 Ta8 (apărare transparentă!; mergea și 3...Ta1!) 4.T:a8 T:a8 5.Tb7 f5! 6.Tb1 f:e4–+.

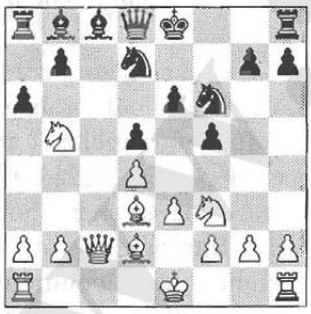
Iată cum atenția și acuitatea tactică ar fi putut salva partida!

Dacă însă Capablanca s-ar fi adâncit în calculul poziției de mai sus, ar fi observat desigur că regele h8 este captiv, iar turnul din c2 rătăcit de grosul oștirii poate fi prins. Atunci ar fi văzut, fără îndoială, **1.T:e8! D:e8 2.Da4!** atragere! **2...Tc1+ 3.Rf2!**, după care negrul putea semna capitularea.

Un schimb de „amabilități" a avut loc în partida din diagrama 107:

Donegan – H. Silberman
(Campionatul Capitalei, 1933)

107



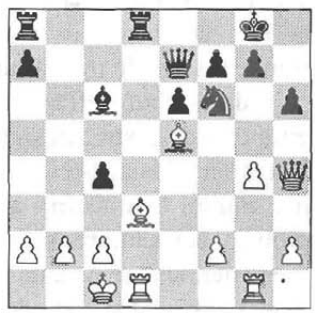
Albul la mutare

A. Donegan era pe atunci consulul Statelor Unite în România și un excelent jucător de concurs, rodat în turneele din străinătate. Având calul atacat, albul a continuat ingenios cu contralovitura **11.Tc1! 0-0** 11...a:b5 12.D:c8+– **12.Cg5!?** mai exact pare a fi 12.Nb4!? sau 12.Cc7, ambele cu+– **12...Cb6** nu mergea 12...a:b5 13.C:e6 etc. **13.Na5?** trebuia 13.Cc7; acum calul alb se putea lua: 13...a:b5 14.N:b6 D:b6 15.D:c8 Te8 = **13...Ce4!** contralovitură **14.N:e4** 14.Cc7!? **14...D:g5 15.Nf3 a:b5** 15...Ce4!∓ **16.N:b6±** **Nd7** și partida s-a terminat, în cele din urmă, cu victoria campionului bucureștean.

Elegantă a fost combinația albului în diagrama 108:

Spielmann – Lehrmme
(Magdeburg, 1927)

108



Albul la mutare

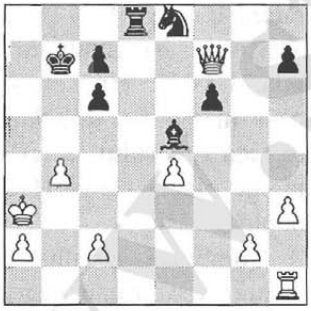
Cu ultima sa mutare c5-c4, negrul a urmărit, cu prețul unui pion, să schimbe turnurile, pentru a slăbi atacul advers pe flancul regelui.

Jucător de atac și maestru al combinației, Spielmann a găsit contralovitura **1.g5!! Cd7** forțat, căci nu merge 1...Ch7 2.N:h7+ R:h7 3.g6+ cu câștigul damei, nici 1...c:d3 2.g:f6, sau 1...h:g5 2.D:g5, etc. **2.D:h6!** mergea și 2.N:g7! **2... g:h6 3.g:h6+ Rf8 4.Tg8+!** acordul final; datorită matului apropiat, negrul s-a recunoscut învins.

În diagrama 109, este prezentat un exemplu de dezechilibru material, favorabil albului.

Böjthe – L. Popović
(Brăila, 1933)

109



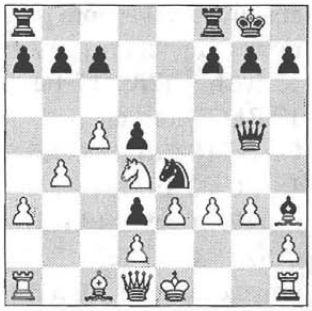
Negrul la mutare

Datorită, însă, poziției foarte expuse a regelui alb, agravată și de poziția celorlalte figuri albe, dispunând de o contralovitură, negrul pecetluiește soarta luptei: **1...Cd6! 2.D:h7**, pentru a rezista, dama albă ar fi trebuit să rămână pe diagonala a2-g8, ceea ce este însă imposibil; la 2.De6 Cb5+ 3.Ra4 (3.Rb3 Cd4+) 3...Ta8+ 4.Rb3 Ta3+ urmat de mat; sau 2.Db3 Cb5+ cu mat apropiat **2...Cc4+ 3.Ra4** sau 3.Rb3 Cd2+ etc. **3...Ta8+ 4.Rb3 Cd2#**.

Câteodată, în timpul luptei pentru a menține inițiativa, trebuie lucrat „cu foc continuu", adică mobilizate cât mai multe forțe, care să lovească decisiv chiar cu prețul unor sacrificii materiale, ca în diagrama 110:

Eliskases – L. Steiner
(Budapesta, 1933)

110



Negrul la mutare

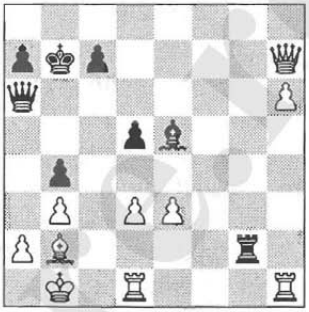
O poziție complicată. Calul negru, fiind atacat, evident nu se poate 14...C:g3?? 15.Tg1; la 14...Cf6, albul ar putea ataca pionul d3 cu 15.Db3. Printr-o contralovitură, negrul își menține

calul în centru: **14...f5 15.Db3**. Analizând această partidă, Tartakower a fost de părere că mai tenace ar fi fost 15.Nb2, în timp ce 15.f:e4 f:e4 16.Db3 Df6 17.D:d5+ Rh8 ducea la avantaj decisiv pentru negru; sau 15.Ce6 Df6 16.C:f8 D:a1 17.f:e4 (17.Ce6 Ng2 18.Tg1 N:f3 etc) 17...T:f8 (sau 17...Ng4) 18.e:f5 (18.e:d5? Ng4) 18...T:f5 19.Tg1 Df6! cu câștig **15...f4!** o nouă lovitură la încercarea albului de a cuceri pionul d3 **16.e:f4** 16.Tg1!?∓; după 16.g:f4? Dg2—+. La fel 16.f:e4 f:g3 17.Nb2 g2 18. 0-0-0 g:h1D 19.T:h1 Dg2 20.Td1 D:e4—+ **16...Tae8!** ultima poantă câștigătoare, urmând acum atacul frontal asupra regelui alb rămas în centru **17.f:g5** la 17.Rd1 Cf2#; 17.f:e4 T:e4+ 18.Rf2 Tf:f4+ etc., sau 17.D:d3 C:c5+ 18.Rd1 (18.De3 Df6—+) 18...C:d3 19.f:g5 Cf2+ cu câștig **17...C:c5+ 18.Rd1** 18.Rf2 C:b3 19.C:b3 Te2+ 20.Rg1 T:f3 urmat de mat **18...C:b3 19.C:b3 Ng2** amenință 20...N:f3# **20. Cd4 N:h1 21.f4 Te4! 22.Nb2 Tfe8** albul a cedat.

S-ar putea pune întrebarea dacă sunt posibile contralovituri în poziții defensive. Aceasta este posibil și încă destul de frecvent, așa cum exemplifică diagrama 111:

Lucarelli – Carra
(Bologna, 1932)

111



Albul la mutare

Cu tot materialul în plus al albului, situația sa pare disperată. Nu merge 1.d4 De2. Albul a găsit însă o contralovitură teribilă: **1.Td2!! T:d2** nu se vede ceva mai bun **2.d4!** după care replica negrului **2...De2** își pierde efectul **3.Nc1!** cu atac dublu și câștig.

Combinația albului a constat în atragerea turnului negru la d2, după care De2 este interferată pe linia 2-a de propriul turn!

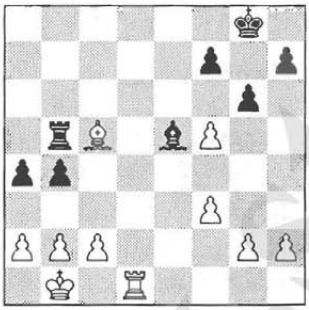
Ce este **mutarea intermediară** și cum arată? Răspunsul nu este simplu. Unele manuale despre tactică „tratează" numai despre mutarea intermediară, fără să amintească despre contra-

lovitură, socotind probabil că nu există nici o deosebire între ele.

În general, aceasta nu este o scăpare sau eroare. Se poate spune însă că mutarea intermediară poate avea în plus o doză de subtilitate, nefiind în toate cazurile o contralovitură. Exemplul din diagrama 112 va lămuri cel puțin în parte lucrurile:

Schich -Rjuler
(Corespondență, 1958)

112

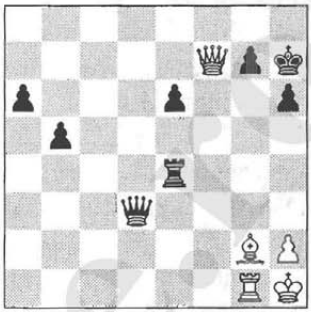


Fiind la mutare, albul, prin mutarea sa intermediară **1.Td8+! Rg7**, creează o poziție de dublu atac prin descoperire: **2.Td5** acum nebunul este atacat, amenințându-se totodată 3.Nf8+; la 2...Nd6 3.Nd4+, de aceea negrul a cedat.

Dacă în exemplul precedent mutarea intermediară a fost una de deviere, în diagrama 113 ea are drept temă atragerea:

Fleischmann – Blüme
(Berlin, 1947)

113

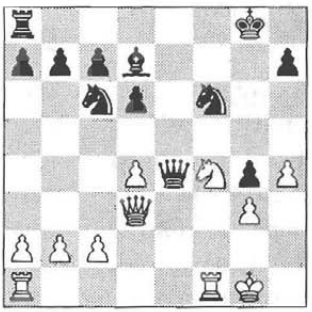


Albul la mutare nu se mulțumește cu egalitatea după 1.N:e4+ D:e4+ 2.Tg2 De1+ etc., ci repurtează victoria după **1.Dg6+! R:g6 2.N:e4++**. Mai puțin spectaculos, dar totuși posibil ers 1.Nf1 Dc3 2.Nd3.

Un caz interesant a avut loc în poziția din diagrama 114:

Steinitz – Hirschfeld

114



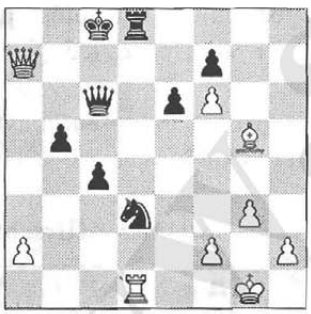
Albul la mutare

Negrul tocmai a pus la schimb dama sa pentru a liniști jocul și a valorifica avantajul său material. Din nefericire pentru el, nu a prevăzut replica neașteptată **1.Ch5!!** acum la 1...D:d3 (sau 1...D:d4), mutarea intermediară 2.C:f6+ și 3.c:d3 răstoarnă rezultatul partidei.

Sunt frecvente cazurile când o mutare intermediară este extrem de necesară pentru a putea trece la atac, așa cum se va vedea în diagrama 115:

Lilienthal – Kotov
(Moscova, 1948)

115

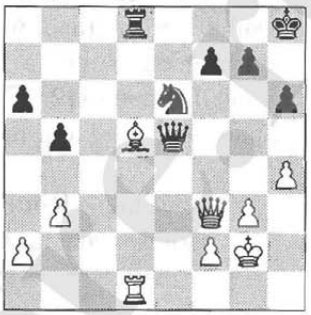


Negrul la mutare și-ar dori mult atacul prin descoperire 1...Cf4, imposibil din cauza 2.T:d8+ și calul dispare. Dar, după lovitura intermediară **1... Td7!**, se dovedește că nu mai există nici o apărare împotriva 2...Cf4.

Cu un laitmotiv de eliminare a apărării, se desfășoară lupta în diagrama 116:

Bilek – Farago
(Budapesta, 1974)

116



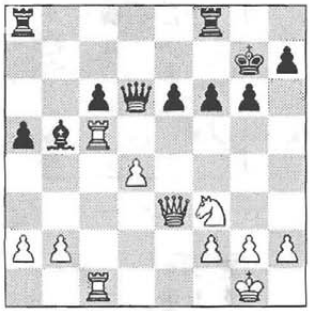
Albul la mutare a inițiat o combinație de înaltă clasă: **1.N:e6!!** turnul negru este acum fără apărare; **1...T:d1 2.Da8+ Rh7** și acum mutarea intermediară „liniștită" **3.N:f7!** este fatală pentru negru.

Câteodată, mutarea intermediară poate fi utilizată pentru a putea trage foloase în urma dereglării poziției figurilor adverse, ca în diagrama 117:

Avantajul pozițional al albului este evident, dar este greu să ne imaginăm un dezastru fulgerător pentru negru: **1.a4!!** atragere **1...N:a4 2.Da3! Nb5 3.T:b5!** combinație pe tema dereglării **3...D:a3 4.Tb7+** și albul câștigă.

Miles – Martin
(Birmingham, 1977)

117

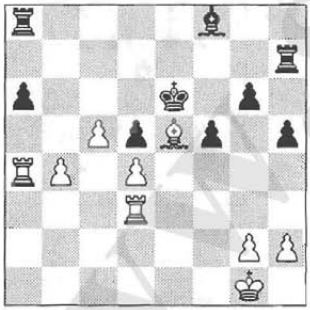


Albul la mutare

Este util de reținut un mic truc care poate fi utilizat în special în finaluri (diagrama 118):

Sălceanu – Vișalon
(Constanța, 1959)

118



Albul fiind la mutare și în mare criză de timp, putea să câștige prin 1.b5, sau 1.Tda3 Tha7 2.b5 (2.Ng3!?), dar nu a avut multe secunde pentru a calcula 2...N:c5 3.d:c5 R:e5 4.b6 etc. El a preferat **1.Tg3**, care forțează **1...Rf7** și abia acum după **2.Tga3** totul decurge comod, turnul h7 fiind închis.

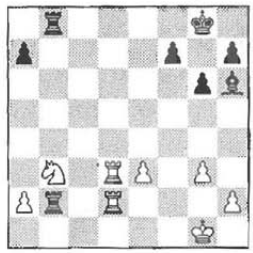
Atât contralovitura, cât și mutarea intermediară trebuie să facă parte din bagajul tactic al jucătorului de turneu.

1.16.1. Exerciții

1. +–

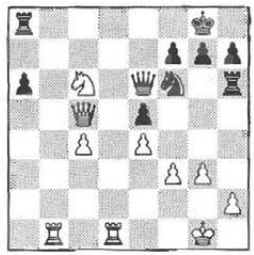
2. +–

3. Ce joacă negrul după 1.Ng5?



4. −+

8. +−



5. Încercăm 1…Cd7?

9. 1…Ce2+ simplifică jocul?

6. +−

10. −+

7. +−

11. −+

www.steaua.ro

12. –+

13. +–

14. +–

15. +–

16. +–

1.16.2. Soluții

1. Grigoriev – Furman
(Kalinin, 1950)

În loc să retragă nebunul atacat, albul a introdus turnul în joc prin 1.Te1!, dovedind încă o dată că atacul este cea mai bună apărare. Cum pătrunderea turnului pe liniile 7 sau 8 nu poate fi împiedicată, negrul a cedat.

2. Sax – Sveșnikov
(Hastings, 1977-78)

Dama neagră este prizonieră: **1.Td2 De3** 1...Nc5!? sau 1...a5!?, ambele cu+– **2.Tc3! a5 3.D:f8+ R:f8 4.T:e3** negrul a cedat, căci după 4...N:e3 5.Td8#.

3. Rosenthal – Makogonov
(Moscova, 1936)

Jucând **1.Ng5?** albul n-a analizat atent resursele negrului; în plus, el a ignorat faptul că regele său ar fi avut acum nevoie toc-

mai de acest nebun la d2 **1...Cc3!!** acum la 2.Df3 (2.b:c3 Na3#) T:d1+ 3.T:d1 T:d1+ 4.D:d1 C:d1–+, sau 2.T:d7 Ce2+ (mutare intermediară), cu câștigul negrului; albul a cedat.

4. Porath -Barcza
(Olimpiada Moscova, 1956)
1...T8:b3! 2.a:b3 T:d2 0-1; la 3.T:d2 N:e3+ 4.Tf2 Rg7 cu final câștigat.

5. Rubnov – Iaroslavțev
(Voronej, 1949)
Figurile albe domină tabla. Încercarea negrului **1...Cd7** nu salvează: **2.Cb8** o replică destul de ascunsă; același răspuns și la 1...C:e4. Prin interferare, în mod neașteptat linia a 8-a a devenit slabă **2... Cf6** nu salvează 2...Cf8 3.Td8 sau 2...T:b8 3. T:b8+ C:b8 4. Td8#; la 2...Dh3 este bine simplu 3.Tb2, sau 3.T:d7 **3.Td8+ Ce8 4.Tb6!** cu câștigul albului. N.A. Posibil este și 2.Tb8+ T:b8 3.C:b8 Cf6 4.Td8+ Ce8 5.Cd7!

6. Reilly – Alexander
(Hastings, 1931)
1.Cd5! cu câștig, căci la 1...N:d4 2.C:e7+ etc.

7. Verlinski – Iuhtman
(URSS, 1949)
Nebunul alb este sub atac, dar...**1.Cg7** 1.Nc2!? **1...Dg6 2.C:h5 D:g5** tot la poziția din text s-ar fi ajuns după 2...a:b3 3.Df6+ D:f6 4.C:f6 b:a2 5.Tdg3 **3.T:g5 a:b3** după 3...Tg6 4.T:g6 negrul avea „de ales" între 4...h:g6 5.Nd5 c:d5 6.Cf6 e:d4 7.c:d4+–, sau 4... a:b3 5.Tg7 b:a2 6.Tdg3 a1D+ 7.Rh2 Da7 (7...Tf8 8.Cf6! etc.) 8.T:a7 N:a7 9.d:e5+– **4.C:f6! b:a2 5.Tdg3 a1D+ 6.Rh2 Da2 7.Tg7** cu câștig; nu schimbă nimic 7...Da7 8.Tg8#.

8. Fischer – Shocron
(Mar del Plata, 1959)
E greu de crezut că poziția negrului se dărâmă ca un castel de nisip: **1.T:e6! Dc8** nu merge 1...f:e6 2.D:e6+Rf8 3.D:e5 cu poziție câștigată **2.Nd7!** 1-0; la 2...D:d7 3.T:g6+.

9. Capablanca – Molina
(Buenos Aires, 1911)
Cel mai bine era 1...Td8–+. Acțiunea de simplificare începută cu **1.Ce2+? 2.T:e2** 2.C:e2± **2...D:g3** în speranța 3.h:g3? R:g5–+, dar a scăpat din vedere mutarea intermediară **3.Ch7+! Rf7 4.h:g3 Th8** 4...Te8 5.Cg5+ Rf8 6.T:e8+ R:e8 7.Cb5+– **5.Cg5+ Rf6** 5...Rg8 6.Td8+ cu mat în câteva mutări **6.f4+–**.

10. Süer – Nünhert
(R.F. Germană, 1973)

Albul tocmai a luat la h7 cu turnul, având în vedere la 1...R:h7 2.Cg5+ Rg8 3.Dh3. A urmat însă o lovitură de trăsnet **1...Dc2+!!**, după care albul s-a recunoscut învins; după 2.Ra2 Cb4+ 3.Ra3 Cd3+ urmat de mat, iar la 2.R:c2 C:e3+ urmat de 3...R:h7 cu câștig.

11. Soloviev – Petrosian
(Moscova, 1950)

Faptul că dama albă este neapărată ne duce cu gândul la un atac prin descoperire: **1...T:g2! 2.D:f6** și la o mutare intermediară **2...Tg1+ 3.Re2 T:e1+ 4.T:e1 C:f6** cu un pion în plus, realizat în final.

12. Diaz – R. Byrne
(Biel, 1976)

Dama și calul alb sunt atacate, dar negrul nu poate lua acum cu dama la a5, din cauza matului. Soluția găsită de marele maestru american este plină de ingeniozitate: **1...N:g2+! 2.Rg1** după 2.R:g2? D:g5+ albul pierde dama **2...Nd5** și negrul câștigă de exemplu 3.Cc6 Dg5+ 4.Rf1 Dg2+ 5.Re1 T:b4 cu 3#.

13. Letelier – Bolbochan
(Mar del Plata, 1959)

După schimbul de „atragere" **1.N:c5**, negrul a trebuit să cedeze, căci, după 1...D:c5, câștigă mutarea intermediară 2.a:b4 cu atac prin descoperire decisiv.

14. Iuhtman – Goldenov
(URSS, 1950)

Datorită legării calului de-a lungul coloanei **c**, se pare că albul nu poate lua la e7; totuși, **1.T:e7! D:e7** existând interferarea intermediară **2.Nc5!!**, un caz extrem de rar în practică. Negrul a cedat.

15. Engert – Nus
(Düsseldorf, 1934)

Albul profită de faptul că dama neagră are nevoie să fie apărată de regele său: **1.Cg4+! h:g4 2.Th1+** 1-0.

16. Taimanov – Serebriiski
(URSS, 1991)

Punctul nevralgic al negrului este indiscutabil pionul d6, care poate fi capturat numai pe cale combinativă: **1.N:d6!! T:d6** forțat, altfel cade și pionul c5 **2.Cf5!** dublă lovitură intermediară devastatoare, dar și eliberare de spațiu pentru dama albă **2... g:f5 3.T:d6** negrul a capitulat, datorită continuărilor fără speranță 3...T:d6 4.Dg3+ Rf7 5. D:d6 Dd7 6.e:f5±; la fel 3...Tc8 4.D:c5 Cd7 5.D:f5+–; sau 3... Td7 4.T1d2±.

1.17. Distrugerea structurii de pioni care protejează regele

Este clar pentru oricine că distrugerea poziției adverse de pioni prezintă mari avantaje. Cu atât mai mult o astfel de operație tactică poate avea o importanță decisivă, dacă este inițiată în zona rocadei regelui advers.

Se știe că cea mai bună apărare a regelui este zidul de pioni din fața sa, sprijinit de figuri. Dacă un astfel de bastion este intact, aceasta nu înseamnă că suveranul și curtea sa pot să nu mai fie frământați de grijile apărării cetății; pentru că nu există fortificație care să nu poată fi cucerită, mai ales dacă asaltul este bine condus.

Distrugerea formației de pioni care apără regele este executată mai frecvent frontal, sau – ceva mai rar – pe diagonale, ori linii.

Apariția unei breșe în acest dispozitiv expune regele la un contact direct cu cohortele invadatoare. Este ca un zid de cetate spart de dușmanul care poate pătrunde înăuntru.

O astfel de rupere a frontului are loc, de cele mai multe ori, atunci când bastionul regal nu e păzit cu strășnicie de gărzile sale, sau când acestea sunt depășite numeric.

Întotdeauna atacul trebuie condus cu hotărâre și un plus de efective, care să-l copleșească pe inamic. În caz contrar, acesta se poate regrupa și respinge pe agresor, provocând-i serioase pierderi.

Distrugerea poziției de pioni a regelui este operația tactică extrem de frecventă în lupta șahistă.

Cei care învață acest joc trebuie să studieze în mod deosebit tactica și strategia atacului la rege.

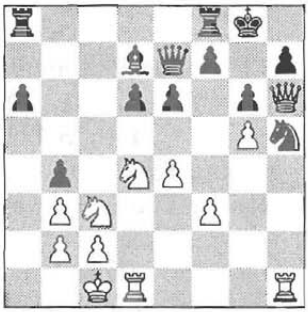
Metodele de distrugere a redutei regale sunt multe și variate, de cele mai multe ori ducând la mat, sau câștig de material.

Pentru început, să urmărim în diagrama 119 o poziție rezultată din apărarea siciliană:

Fortăreața regelui negru este bine apărată, dama, turnul și calul fiind paznici permanenți. Prezența însă a damei albe strecurată lângă zidul cetății, va provoca necazuri mari; un șah cu calul alb la f6 ar fi suficient, dar calul se strecoară greu, trebuind pregătit drumul acestuia. **1.T:h5! g:h5 2.Cf5! e:f5 3.Cd5** și calul troian va fi introdus în cetate!

Boikovici – Saharov
(Vrnacka Banja, 1963)

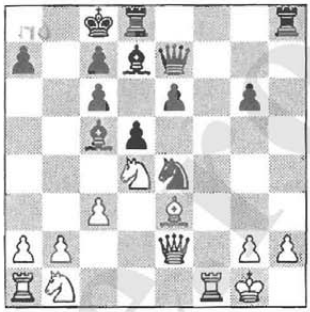
119



Albul la mutare

Keller – Keres
(Zürich, 1961)

120



Negrul la mutare

Să remarcăm că artileria a fost cea care a început asaltul, prin atac frontal făcând prima breșă. În general, pătrunderea figurilor se face uneori cu sacrificii importante.

Distrugerea gărzii regale a fost o temă deseori întâlnită în exercițiile precedente.

În diagrama 120, să examinăm încă o combinație, în care atacul este condus fără șahuri brutale.

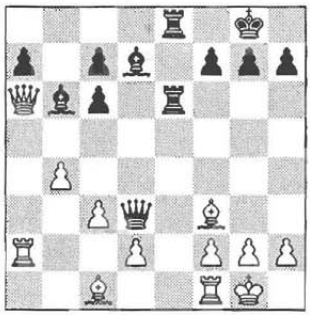
De cele mai multe ori, o coloană deschisă pentru adversar în vecinătatea poziției regelui, poate fi de rău augur. Aici calul negru din e4 și regele alb insuficient apărat permit un sfârșit spectaculos. **1...T:h2!** O primă salvă în cetate tipică pentru astfel de cazuri, prin care se concentrează fulgerător forțele negre pe coloana **h**, în vederea atacului de mat **2.Da6+** o mutare intermediară; după 2.R:h2 Dh4+ 3.Rg1 Th8. **2...Rh8 3.R:h2 Dh4+ 4.Rg1 Th8 5.Tf8+** singura care salvează matul imediat. Cu ce trebuie reluat turnul? **5...T:f8!** Curios, dar este unicul răspuns. După 5...T:f8?? – care pare logic de altfel – 6.C:c6+! se vede că șahul la a6 a fost justificat; 6...N:c6 7.N:a7+ și negrul va primi mat! **6.Cd2** albul n-are timp să ia la c6, căci se amenință 6...De1+, urmat de Th8+ **6...Cg3** albul cedează.

În poziția din diagrama 121 este prezentat un exemplu din sec. XIX, când strategia începea să-și trăiască prima tinerețe, predominau operațiile tactice, prin-

tre care atacul la rege era arma de predilecție a multor maeștri.

Paulsen – Morphy
(New York, 1857)

121



Negrul la mutare

Dintre aceștia, americanul Paul Morphy – considerat un campion mondial neîncoronat – avea renumele unui tactician desăvârșit, el fiind totodată primul care a început să practice un joc cu elemente de strategie. Interesant este că acești excelenți tacticieni nu erau scutiți de erori tactice, partida de față stârnind chiar unele comentarii la acea vreme.

Negrul dispune de două continuări total diferite ca aspect al jocului, prima având un caracter strategic.

A. 1...D:a6 2.T:a6 c5 3.Ng4 la 3.Nd5 Te5 4.Nc4 c:b4 5.c:b4 (5.d4 Nb5) 5...Nb5 6.N:b5 T:b5 7.Ta4 Tf5–+ **3...c:b4 4.N:e6** 4.T:b6 c:b6 5.N:e6 T:e6 6.c:b4 Te4 7.Na3 Td4 8.Td1 h6∓; sau 4.c:b4 f5 (cu amenințarea 5...Nb5) 5.N:f5 N:f2+! 6.R:f2 T:a6 7.N:d7 Tf8+ 8.Re1 T:f1+ 9.R:f1 Ta1–+ **4...T:e6 5.Ta2 c5∓** Evenimentele ar fi decurs în relativă liniște în avantajul negrului, urmare a unui avans de dezvoltare și a concentrării centralizate a figurilor negre.

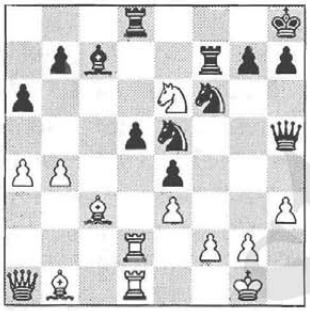
B. 1...D:f3! așa s-a continuat în partidă; negrul distruge bastionul alb. **2.g:f3 T:g6+ 3.Rh1 Nh3 4.Td1?!** la 4.Dd3 (atacând turnul g6) f5 5.Td1 Ng2+ (sau 5...N:f2 6.Df1 N:f1 7.T:f1 Te2–+ – Em. Lasker) 6.Rg1 N:f3+ 7.Rf1 N:d1–+ **4...Ng2+ 5.Rg1 N:f3+ 6.Rf1 Ng2+ 7.Rg1 Nh3+?!** de aici partida a mai durat cinci mutări; totuși, varianta de aceeași lungime 7...Ne4+! 8.Rf1 Nf5 (amenință 9...Nh3#) 9.De2 Nh3+ 10.Re1 Tg1# pare mai de efect **8.Rh1 N:f2** interesant era iarăși 8...Ng2+, cu mat în 4 mutări. **9.Df1 N:f1 10. T:f1 Te2 11.Ta5?** prelungea întrucâtva jocul 11.Tb2 Th6 12.d4 T:b2 13.N:b2 Ng3 14.h3 T:h3+ 15.Rg2 Th2+ etc. **11...Th6 12.d4?** pierde

imediat, dar nu oferea nimic 12.Rg2 Nb6+ 13.Rf3 Te:h2 etc. **12...Ne3!** poanta finală. **Albul a cedat.**

De multe ori, regele rămas solitar poate stânjeni desfășurarea normală a jocului, cum se va vedea în diagrama 122.

Ichim – Erdelyi
(Campionatul Național – București, 1934)

122



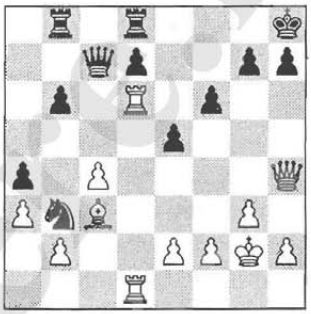
Negrul la mutare

Tânărul maestru ieșean Traian Ichim, care avea să devină mai târziu campion al României, tocmai a jucat Cd4-e6 cu intenția de a câștiga o calitate. L-a așteptat însă o surpriză... **1... Cf3+!! 2.Rh1** după 2.g:f3 e:f3 matul este inevitabil **2...C:d2 3.T:d2** forțat, turnul fiind atacat **3...Tc8 4.C:c7 Tc:c7 5.Na2 Tcd7 6.Nd4 Df5** și campionul țării și-a valorificat cu calm avantajul calității.

Câteodată, se impune spargerea zidului în punctul cel mai rezistent, ca în exemplul din diagrama 123.

Stahlberg – Nimzovici
(A 5-a partidă din meci – Göteborg, 1934)

123

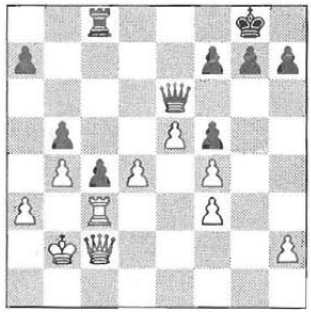


Albul la mutare își concretizează superioritatea pozițională în centru, printr-un neașteptat atac la rege: **1.T:f6!!** o distrugere decisivă **g:f6 2.D:f6+ Rg8 3.Td6!** mutarea cheie **3...Tf8** Nu salva nici 3...Db7+ 4.f3 Te8 5.N:e5 T:e5 6.D:e5 și amenințările 7.De7 sau 7.Dg5+ sunt decisive **4.D:e5 T:f2+ 5.Rg1! Rf7 6.Tf6+ Negrul a cedat.**

Întotdeauna pionii din suita regală trebuiec mutați cu o prudență deosebită, în caz contrar existând pericolul unui colaps imediat, ca în exemplul din diagrama 124.

V. Vaisman – Sălceanu
(Corespondență, 1960)

124

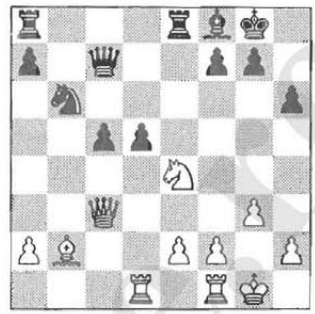


Negrul, având un pion liber legat **c** și avantaj de spațiu, poate ataca debilitățile albe ale pionilor, sau deschide coloana **a** pentru pătrundere. De aceea, albul s-a grăbit să închidă flancul damei prin **1.a4?** urmat eventual de 2.a5. **1...a5!** mortal! La 2.b:a5 b4 3.Te3 c3+ 4.Rc1 Dc4! (nu 4...b3?! 5.d5!) 5.Dd3 Da2. Albul a cedat.

Uneori, complicațiile tactice care survin nu se pot calcula cu exactitate în toate detaliile. În exemplul din diagrama 125, apărarea nu s-a dovedit a fi la înălțimea situației:
1.Cf6+! g:f6 2.D:f6 d4? în acest moment decisiv, negrul face o mutare „logică", întrerupând funcționarea bateriei albe pe diagonala a1-h8. La o analiză mai atentă, reiese că, după 2...Rh7! albul ar fi trebuit să se mulțumească să forțeze șahul etern, încercarea 3.g4 d4 4.T:d4 fiind respinsă de mutarea intermediară 4...Ng7! **3.T:d4 c:d4 4.N:d4 Rh7** Apărându-se astfel, negrul se aștepta numai la continuarea 5.Dh8+ Rg6 6.g4?, după care putea câștiga spectaculos prin 6...D:h2+!! 7.R:h2 Nd6+!. Albul însă schimbă ordinea mutărilor: **5.g4!** după care negrul a trebuit să cedeze, neexistând paradă împotriva 6.Dh8+ și 7.Dg8#.

Lachmann – Müller
(Stolp, 1934)

125



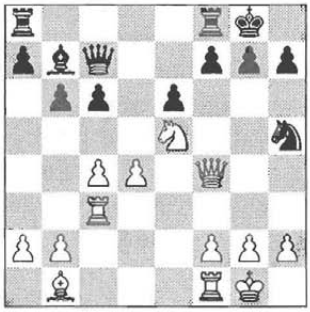
Albul la mutare

O altă metodă de distrugere a scutului de pioni din preajma regelui este sacrificiul la h7 (h2) care trebuie studiat, astfel de situații fiind frecvente.

În poziția din diagrama 126, „berbecul" care sparge zidul cetății este nebunul alb:

Spielmann – Fuss
(Sopron, 1934)

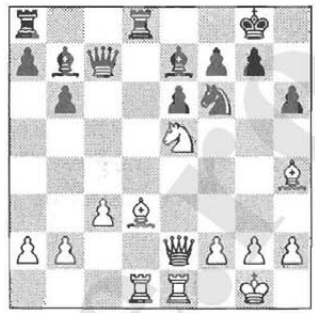
126



Albul la mutare

Kashdan – Tholfsen
(Syracusa, 1934)

127



Albul la mutare

17.N:h7+! R:h7 18.Th3 Rg8 după 18...g6 19.C:g6! D:f4 20.C:f4 albul câștigă **19.T:h5 f6** Nu salva nici 19...De7 20.Dg4 **20.Th8+** negrul cedează; după 20...R:h8 21. Cg6+ se pierde dama.

Sacrificiul la f7 (f2) este de asemenea o cale de pătrundere la rege, după cum se poate vedea în diagrama 127.

Punctul f7 s-a slăbit în urma deplasării turnului. **1.C:f7!! Dc6** nu mergea 1...R:f7 2.D:e6+ Rf8 3.N:f6 N:f6 (sau 3...g:f6) 4.Nc4 **2.Ne4** merită atenție 2.C:h6+ Rf8 (2...g:h6 3.D:e6+ D:e6 4.T:e6 Rf7 5.Tde1 Td7 6. Nc4 Nd5 7.T:e7+ T:e7 8.T:e7+ R:e7 9.N:d5+–) 3.f3 g:h6 4.Rh1 urmat de 5.De3± **2...D:e4** 2... C:e4 3.Cd8+– **3.D:e4 N:e4?!**

a) 3...T:d1? 4.C:h6+! Rf8! (4...g:h6 5.Dg6+ urmat de 6.T:d1) 5.D:e6 T:e1+ 6.D:e1 g:h6 7.De3 și pionul h6 va cădea.

b) 3...C:e4! 4.C:d8 N:h4 5.C:b7 N:f2+ 6.Rf1 N:e1 7.T:e1 Cd2+ 8.Rg1 Cc4 9.b3 Tb8 10.b:c3 T:b7 11.T:e6±.

4.C:d8 g5 5.T:e4 duce la un final cu un pion în plus pentru alb; se mai putea încerca:

a) 5.N:g5 h:g5 6.C:e6 Te8 (6...g4? 7.Cg5) 7.C:g5 Nb7 8.h4+–.

b) 5.C:e6 g:h4 6.Td4 Nb7 7. Cc7 Nc5 8.C:a8 N:d4 9.c:d4 N:a8 10.Te7 a5 11.Te6+–.

5...C:e4 6.Cc6 Nc5?! la 6...Nf6 7.Ng3 C:g3 8.h:g3+– **7.Ng3** sau 7.Te1 Tc8 8.T:e4 T:c6 9.Ng3+– **7...Tf8 8.Td8! C:g3 9.T:f8+**

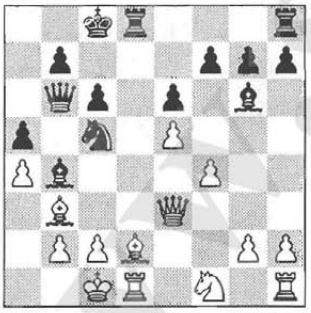
R:f8 10.h:g3 și albul și-a valorificat pionul în plus, în câteva mutări.

Acest păienjeniș de variante – unele nu tocmai precise – nu trebuie să sperie. Se observă că și combatanții pot greși. Calculul mintal al unor astfel de poziții ajută enorm la formarea clarviziunii tactice.

Așa cum s-a arătat deja, atacul și distrugerea redutei inamice trebuie abordată cu multă energie și cu toate mijloacele posibile, așa cum ne oferă exemplul din diagrama 128:

Monticelli – Fine
(Syracuse, 1934)

128



Negrul la mutare

Supranumit „jucătorul de fier", Fine a continuat:
1...Td3!! 2.c:d3 C:b3+ 3.Rc2 la 3.Rb1 urma 3...Cd2+ 4.Ra2 D:e3 5.C:e3 N:d3–+ **3...Nc5 4.Dh3** acum după îndepărtarea damei...**4...Cd4+ 5.Rc1 Db3** negrul a câștigat în câteva mutări.

În exemplele prezentate, victoria s-a obținut prin sacrificiul unor figuri care au distrus bastionul de pion protector al regelui, profitându-se câteodată de apărarea insuficientă a rocadei asaltate.

De aceea, partea în defensivă trebuie să ia măsuri eficace în cazul apropierii de rocadă a forțelor adverse. Pentru acest motiv, problema atacului și apărării regelui trebuie să fie serios studiată.

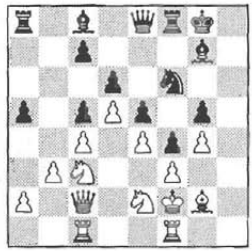
1.17.1 Exerciții

1. –+

2. –+

3. +–

7. Cum continuă albul?



4. +–

8. +–

5. Ce jucăm cu albul?

9. +–

6. +–

10. +–

www.steaua.ro

11. +-

12. +-

13. +-

14. +-

1.17.2. Soluții

1. Șipoș – Braunstein
(Bacău, 1934)

Avantajul dinamic al negrului și poziția slăbită a regelui alb au fost exploatate imediat: **1...T:f2! 2.R:f2 Tf6+ 3.Rg1** la 3.Re1 N:g3+ cu mat forțat. După 3.Cf3 T:f3+ 4.Rg1 N:g3 5.Dg2 Nf2+ 6.D:f2 T:f2 7.R:f2 Df3+ se câștigă un turn **3...N:g3 4.Tf1** la 4.Cf1 Nf2+ 5.D:f2 T:f2 6.R:f2 Df3+ sau 4.C:e4 Nf2+! 5.D:f2 Dg4+ cu câștig **4...Nf2+!** Albul a cedat, căci matul este aproape.

2. Cukierman – Znosko-Borowsky
(Paris, 1934)

1...T:g4+! decisiv **2.f:g4 D:g4+ 3.Cg3** 3.Rh2 Nf4+ 4.T:f4 D:f4+ 5.Rh1 Df3+ 6.Rg1 Cg5!; 3.Rh1 Dh3+! **3...Nf4 4.Ne1 Cg5 5.Dc2** 5.T:f4 e:f4! **5...Dh3+ 6.Rg1 Ne3+** 0-1; urmează 7... Cf3#.

3. Naegeli – O. Bernstein
(Berna, 1933)

1...C:g2! 2.Ce1 2.R:g2? Dg4+ **2...C:e1 3.T:e1 Dg4+ 4.Rf1 Df3** cu amenințarea Ng6-f5-h3+; posibil era și 4...Ne4! **5. Dd1** 5.Tc1 f5∓ **5...Dh3+ 6.Rg1 Nh5** 6...Ne4! 7.f3 N:f3 **7.Nd7 f5 8.f3 N:f3 9.Dc2 Tf6** 0+1.

4. Polinger – Sălceanu
(Iași, 1952)

1...N:g4 2.f:g4?! 2.Th1! Nd7! 3.Tcg1 g4 4.Re1 g3 5.Nh3 Rf7 ∓ **2...C:g4+ 3.Rg1** 3.Re1! Ce3+ **3...Dh5 4.Tf3 Dh2+ 5.Rf1 Ce3+ 6.T:e3 f:e3+** 0-1.

5. Blom – N. Jensen
(Danemarca, 1934)

1.Cf6+! g:f6 2.N:f6 Dd7 nu există altceva; la 2...Nb4+ 3.c3 Dd5 4.c:b4 Cg6 5.Cf3± **3. N:h7+** 1-0.

6. Lange – Rödl
(Aachen, 1934)

1.C:g6! f:g6 2.T:g6+ 1-0; 2...Rf7 3.Tg7++!, sau 2...Rh8 3.Tg8+!, sau 2...h:g6 3.D:g6+ Ng7 4.D:d6+–.

7. Bogoliubow – H. Müller
(Meci, 1934)

1.D:d4!! în urma distrugerii poziției de pioni negri, se va ajunge la un dublu atac; negrul a cedat pe baza variantei forțate 1...D:d4 2.Ce7+ R~ 3.C7:c6+ și dama cade.

8. Chalupetzky – N.N.
(Györ, 1934)

1.C:g6! C:e3? 1...h:g6 2.D:g6+ Rh8 3.Tf3 C7f6 4.e4! Dg7 (4...f:e4 5.Th3+ Ch7 6.N:e4 Tf7 7.f5+–) 5.Th3+ Rg8 6.D:g7+ R:g7 7.e:d5 e:d5 8.Tc1± **2.Ce7+ Rh8** 2...Rf7 3.D:h7+ Re8 4.Dg6+ Tf7 5.D:e6 cu câștig **3.D:f8+! C:f8 4.Nf6#.**

9. Rebić – Hives
(Iugoslavia, 1934)

1...Cg3+! 2.h:g3 Dg5 3.Tf5 h5! urmat de mat.

10. Tartakower – Vajda
(Budapesta, 1934)

1.Ce7+ Rh8 2.Cg6+! h:g6 2... Rg8? 3.De6# **3.Dh3** mergea și 3.Th1+ Rg8 4.De6+ Rf8 5.Th8# **3...Rg8 4.De6+ Rh7 5.Th1#.**

11.Grohman – Sander
(Magdeburg, 1934)

Dama neagră este departe pentru moment, iar zidul fisurat al regelui negru permite o soluție elegantă: **1.Cg6!! Cd4 2.Te8!** contralovitură cu amenințare de mat **2...Td8** apărare transparentă **3.C:f8!! C:f5 4.T:d8** și împotriva 5.Cg6+ și 6.Th8#, nu există paradă.

12. Lilienthal – Landau
(Meci – Olanda, 1934)

Aparent negrul este apărat suficient, dar albul are o mică surpriză: **1.N:f7! R:f7 2.Td6!** interferare; la deplasarea damei negre, urmează 3.C:h6+ g:h6 4.Dg6+ Re7 5.Df6# **2...N:d6 3.D:g7+ Re6 4.C:d6 Dd8?** ceva mai tenace era 4...Tg8 5.

Df7+ R:e5 6.De7+ Rd5 7.Td1+ Rc6 8.C:c8+–; 4...Dc6 5.f4!+– **5.C:e8 D:e8 6.Df6+ Rd5** 6... Rd7 7.Dd6# **7.Dd6+ Re4 8.Te1+ Rf5 9.Df6+ Rg4 10.h3+ Rh5 11.g4#**.

13. Stahlberg – E. Andersen
(Meci, 1934)

1.Cf5!! un sacrificiu strălucit **1...g:f5** nu salvează 1...C:f5 2.e:f5 Cd7 3.T:d7+– **2.e:f5 e4** prezența turnului alb pe linia a 7-a nu permite 2...f6; la 2... Cd7 T:d7+– **3.N:e4!?** 3.f6! Cf5 4.Dg5+ Rh8 5.N:e4 Tg8 6.D:f5 Tg6 7.T:f7 cu amenințarea 8.T:h7+ **3...Ce8** încercare de a para 4.f6, cu dubla amenințare la g7 și h7; nu salvează nici 3... Cd7 4.T:d7! T:d7 5.f6 urmat de mat **4.f6 C:f6 5.Dg5+!** Negrul cedează; după 5...Rh8, 6.D:f6+ Rg8 7.Dh6.

14. Wechsler – C. Gheorghiu
(București, 1934)

1.N:h7+! Rh8 evident la 1... R:h7 2.Dh5+ și 3.Th3 **2.Dh5 Ng5 3.Nd3+ Nh6 4.d5!** legare! 1-0.

1.18. Combinații de mat pe liniile 7 și 8 (1 și 2)

1.18.1. Matul pe ultima linie

Chiar dacă nu s-au făcut mențiuni speciale, s-au prezentat anterior multiple situații în care prima sau ultima orizontală erau insuficient apărate, ceea ce permitea o serie de operații tactice legate de atacul de mat.

Maturile pe ultima linie – simple de altfel – prezintă totuși unele subtilități, meritând a fi tratate cu oarecare atenție.

În această categorie tactică, figura agresoare **de linie** va da lovitura de grație într-un **punct de mat** pe linia 1-a sau a 8-a.

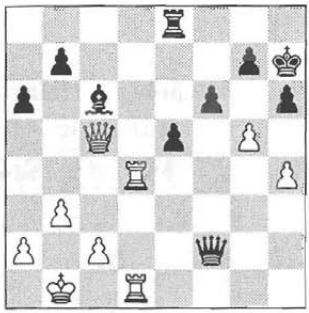
Desigur că laitmotivele uzitate vor fi cele învățate până în prezent și altele ce vor fi studiate în continuare, având deci un aspect destul de variat.

Un exemplu instructiv este cel din diagrama 129, oferit de un maestru in materie, autor al cărții *Kombinationen*

Albul la mutare a început prin devierea regelui negru: **1.g6+! Rh8** după 1...R:g6 2.Tg4+ se pierde dama, iar la 1...Rg8 urmează 2.Dc4+ **2. D:c6!! b:c6 3.Td8 Tg8 4.T:g8+ R:g8 5.Td8#**.

K. Richter – N.N.
(Berlin, 1934)

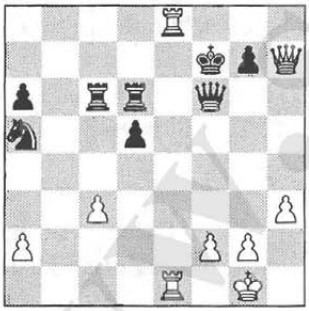
129



Când regele este încolțit de forțele adverse, sunt posibile combinații de genul celei din diagrama 130:

Țeșkovski – Semeniuk
(Celiabinsk, 1975)

130

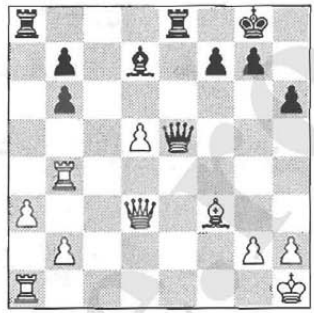


Albul la mutare a continuat cu **1.Tf8+! R:f8 2.Dh8+ Rf7 3.De8#**, dar era posibil și 1.Dh5+ Dg6 (1...g6 2.Dh7+ etc.) 2.T1e7+ Rf6 3.De5#.

Un sfârșit captivant a avut partida din diagrama 131:

Mikenas – Bronstein
(URSS, 1965)

131



Negrul la mutare

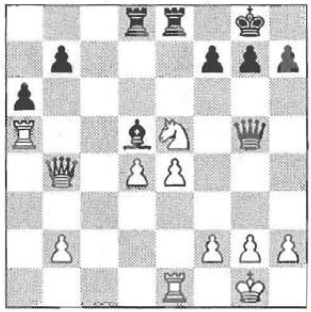
Sare în ochi 1...De1+?, dar după 2.Df1! (Röntgen în apărare!), negrul nu obține nimic. Spre surpriza spectatorilor, Bronstein a jucat **1...T:a3!!**, după care albul a trebuit să se recunoască învins. Într-adevăr, după 2.b:a3 decide D:a1+!, iar la 2.D:a3 De1+!; nu ajută nici 2.Dd1 T:a1 3.D:a1 De1+.

Neașteptat s-a încheiat partida din diagrama 132:

Negrul la mutare a reușit o combinație legată de slăbiciunea liniei 1-a: **1...N:e4! 2.T:e4?** N.A. corect era 2.f3! Nd5 3. T:d5! T:d5 4.D:b7 Td:e5 5.T:e5 Dc1+ cu egalitate **2...T:d4!! 3.Cf3** turnul nu poate fi luat din cauza 3...Dc1# **3...Te:e4!** și albul a cedat.

Cerepkov – Sazonov
(Kislovodsk, 1967)

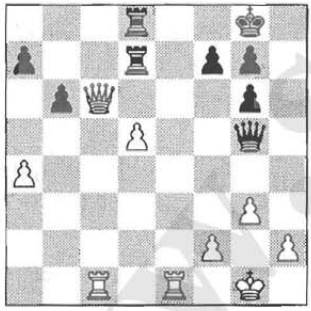
132



În poziția din diagrama 133, albul a profitat de poziția defavorabilă a pionilor negri dublați:

Alehin – Colle
(Paris, 1925)

133



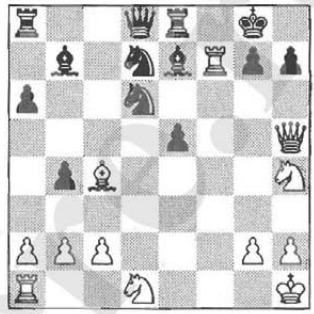
Albul la mutare

După **1.D:d7! T:d7 2.Te8+! Rh7 3.Tcc8** pentru a salva matul, negrul trebuie să piardă efective prețioase. Această structură de pioni dublați, defavorabilă de multe ori regelui trebuie reținută, putându-se de multe ori trage unele foloase.

O combinație care merită atenție este cea din diagrama 134:

Kaplan – Heinrich
(SUA, 1974)

134

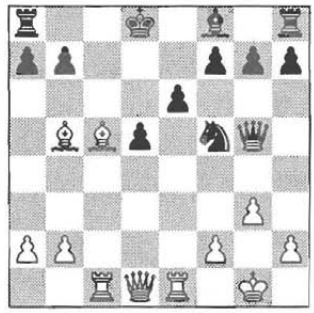


Albul la mutare

Calul din d6 apără câmpul f7 și atacă nebunul alb; totuși, atacul albului are câștig de cauză **1.Tf8++!** sau 1.T:e7+ cu 4# **R:f8 2.Ch6! h:g6 3.Dh8#.**

Foltys – Lang
(Noua Zeelandă, 1956)

135



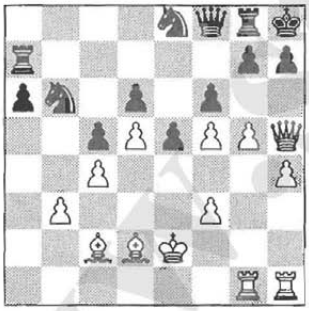
Faptul că regele negru a rămas neevacuat din centru a permis albului o combinație frumoasă în poziția din diagrama 135

Albul la mutare demolează cu ușurință poziția adversă: **1.D:d5+! e:d5 2.Nb6+ a:b6 3.Te8#.**

Câteodată, după străpungerea redutei, invadatorii sunt nevoiți să se strecoare pe cărări abrupte, ca în diagrama 136:

Borisenko – Naimovski
(URSS, 1968)

136

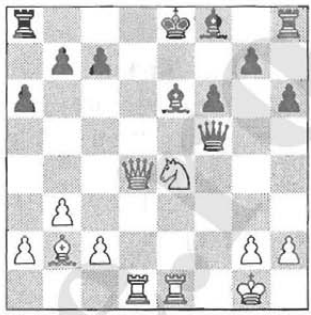


Albul la mutare a continuat **1.D:h7+!**, profitând de faptul că regele negru duce lipsă de aer **1...R:h7 2.g6+ Rh8 3.Tg5!** urmat de mat.

Din nou, prezența suveranului nerocat a permis combinația din diagrama 137:

Pollock – N.N.
(Buffalo, 1893)

137



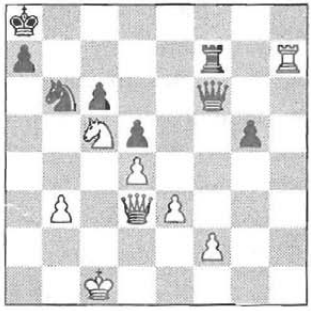
Albul la mutare

După **1.Dd7+! N:d7 2.Cd6++ Rd8**, negrul a primit mat: **3. Cf7+ Rc8 4.Te8+ N:e8 5.Td8#.**

Dacă regele este în plasă de mat, de cele mai multe ori se găsesc brețe pentru atacul decisiv; vezi diagrama 138:

Katalîmov – Kolpakov
(Riga, 1975)

138



Prin combinația de distragere **1.Dg6!**, albul a forțat capitularea; la 1...D:g6 urmând 2.Th8#.

Se impune deci să acordăm o atenție deosebită ultimei linii, în toate fazele paridei. Tot timpul trebuie să avem grijă **să nu slăbim linia de margine, pe care sunt plasate propriile forțe, atâta timp cât partea adversă dispune de piese grele, capabile să dea mat pe orizontală.**

Dacă putem dezvolta inițiativa, este indicat să promovăm slăbirea ultimei linii inamice, pentru a putea pătrunde cu forțele noastre în acea zonă.

1.18.2. Matul pe penultima linie

Cucerirea și stăpânirea cu figurile grele a penultimei linii din tabăra adversă oferă aproape întotdeauna posibilități reale de atac, în special atunci când forțele invadatoare sunt sprijinite în acțiunea lor de către alte figuri sau pioni, sau când regele inamic a rămas pe ultima linie.

În multe exemple studiate până acum, s-a văzut că pătrunderea figurilor grele pe linia a 7-a (2-a) prezintă mari avantaje în final. Dacă aceasta are loc în jocul de mijloc, atunci lupta capătă un caracter complicat și adeseori apar posibilități tactice-surpriză.

Ocuparea cu piesele grele a penultimei linii și presiunea orizontală a acestora asupra poziției inamice poate duce la consecințe diferite, de la câștigul de material, până la atacul de mat.

În finaluri, pătrunderile pe linia penultimă prezintă un avantaj cu importanță strategică și tactică în același timp.

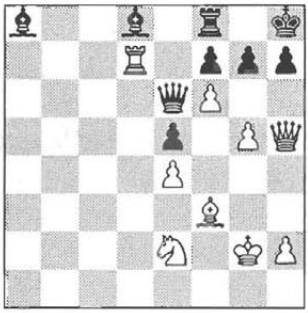
În ceea ce privește turnurile, pătrunderea acestora pe linia penultimă în jocul de mijloc este mai rar întâlnită, dat fiind faptul că de obicei acestea intră ceva mai târziu în luptă, iar pătrunderile lor se pot face numai în cazul existenței unor coloane deschise.

Mai jos vor fi prezentate spre studiu pozițiile aferente jocului de mijloc, unde survin o serie de evenimente tactice importante.

În exemplul din diagrama 139, ultima mutare a negrului, Db3-e6, pentru a îndepărta turnul din d7, a fost întâmpinată de **1.g6!!** cu un atac surprinzător la rege **1...h6 2.D:h6+!** cel de-al doilea sacrificiu deschide

Kopaev – Alatorzev
(URSS, 1938)

139

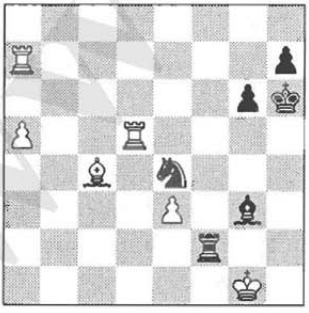


drumul pionului alb **g 2...g:h6 3.g7+ Rg8** 3...Rh7? 4.g:f8C+ cu câștig **4.g:f8D+ R:f8 5.T:d8+ De8 6.T:e8+,** cu capitularea negrului după câteva mutări.

Este utilă asimilarea unor situații când cooperarea între artilerie și cavalerie poate da lovituri mortale regelui, mai ales în colțul eșichierului, ca în diagrama 130:

Lilienthal – L. Szabo
(Budapesta, 1950)

140

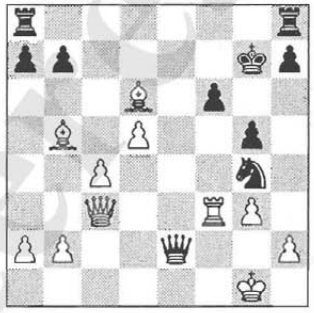


Albul la mutare trebuie să capituleze, neavând cum să pareze amenințarea **1...Ng2+** și **2...Cg3#.**

Pătrunderea damei pe penultima linie poate provoca neplăceri; vezi diagrama 141:

Steinitz – Cigorin
(Londra, 1883)

141



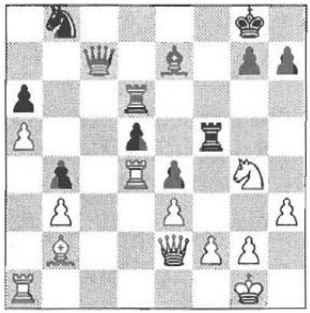
Negrul la mutare a obținut rapid decizia: **1...The8!** retrocedare a calității, pentru a pătrunde cu turnul **2.N:e8 T:e8 3.Nc5**. Nu mai există apărare împotriva atacului următor **3...D:h2+ 4.Rf1 Te2** și albul s-a recunoscut învins. Posibil era și 4...Dh1+ 5.Ng1 Dh3#.

În diagrama 142, albul a ales un plan de joc bazat pe cucerirea liniei a 7-a, apreciind că acest lucru va fi suficient pentru victorie, chiar cu prețul unor sacrificii materiale:

www.steeo.ro

Najdorf – Lundin
(Saltjöbaden, 1948)

142

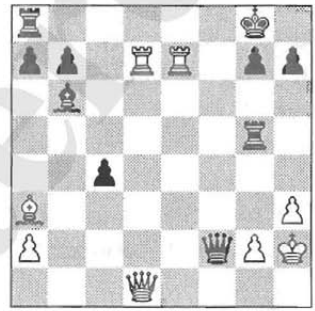


A urmat **1.Td2** intenționând 2.Tc2, dar și 2.Ne5; probabil că negrul, mulțumit de poziția sa, a analizat fără atenție deosebită, continuând: **1...h5?** în speranța 2.Ch2, dar îl așteaptă o surpriză; mai bine era 1...Tc6∓ **2.Ce5! Nf6 3.Tc1** mutare intermediară **3...Db7 4.Tdc2** 4.f4!?; în schimbul figurii sacrificate, forțele albe vor pătrunde decisiv pe liniile 7 și 8 **4...N:e5 5.N:e5 T:e5 6.Tc8+ Rh7 7.T1c7 Da8** Statistic, negrul are un cal în plus, dar piesele sale sunt atât de rău plasate, încât decizia plutește în aer **8.f4** sau 8.Dd2 d4 9.D:b4+– **8...Tf5**. Negrul nu poate relua *en-passant*, căci după 8...e:f3 9.D:f3 Tg5 10.h4! cu avantaj decisiv în toate variantele **9.g4 Tg6 10.g5 Tf:g5+**, singura cale de a amâna matul **11.f:g5 T:g5+ 12.Rf1** 12.Rh2!+– **12...d4 13.Dc4 Tf5+ 14.Re1** cu câștigul albului.

Turnurile dublate pe penultima linie pot crea multe amenințări pe ambele flancuri, practic imposibil de contracarat, ca în exemplul din diagrama 143, unde negrul pare bine apărat, amenințând cu mat la g2...

Steinitz – N.N.

143



La mutare fiind însă albul, el dispune de atacul simultan cu distragere: **1.Dd5+! Rh8** la 1...T:d5 negrul era 3# **2.Td8+ T:d8 3.D:d8+ N:d8 4.Te8+** și mat la mutarea următoare.

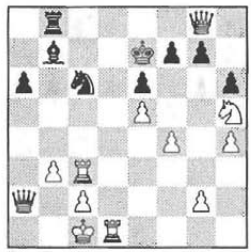
Din cele prezentate se poate deduce că operațiunile tactice legate de ocuparea penultimei linii necesită o atenție specială. Adeseori lupta este purtată nu numai pentru linia penultimă, ci și pentru ultima.

www.stee.ro

Sfaturile cu caracter practic expuse în subcapitolul precedent rămân valabile și în acest caz.

4. +–

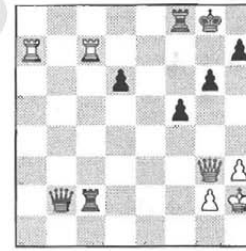
1.18.3. Exerciții



1. +–

5. +–

2. +–



6. +–

3. +–

7. +–

www.steiner.ro

8. +–

12. +–

9. +–

13. +–

10. 5#

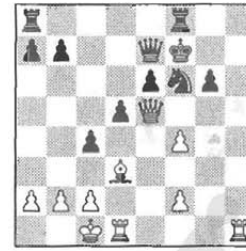
14. –+

11. 5#

15. +–

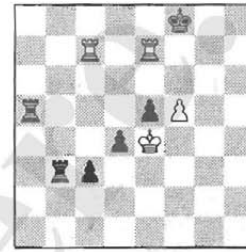
www.sto.rs

16. +–



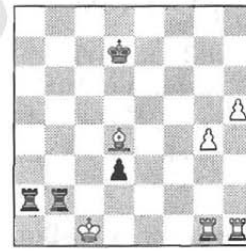
20. +–

17. +–



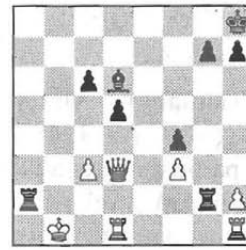
21. +–

18. +–



22. –+

19. +–



23. –+

www.steri.ro

24. +–

1.18.4. Soluții

1. Bercovici – Grozăvescu
(Iași, 1934)
1.D:b8 C:b8 2.Tc7+ Re8 forțat **3.C:g7+ Rf8 4.C:e6+! f:e6** 4...Rg8 5.Td8+ Rh7 6.T:f7+ Re6 7.Tg7+! **5.Td8#**.

2. P. Savin
1.D:f3! negrul a cedat din cauza variantei 1...T:f3 (1...Cf4 2.D:f4) 2.Tc8+ N:c8 3.Te8+ urmat de mat.

3. Cigorin – Snosko-Borowsky
(Kiev, 1903)
1.Ce7+ T8:e7 1...T2:e7 2.D:e7 **2.Td8+ Te8 3.Df8+!** Röntgen! **T:f8 4.T:f8#**.

4. Taimanov – Alatorzev
(Moscova, 1948)
În partidă, negrul a jucat 1... h6, reușind să-și valorifice treptat avantajul material. Din păcate, el a trecut pe lângă o combinație simplă:

1...Dc7+! 2.g3 după 2.Rg1 albul era 2# **2...T:f2+ 3.Rg1 D:g3+** urmat de mat.

5. Pytel – Wisnewski
(Polonia, 1967)
1.Te8+! T:e8 2.Nd4+ urmat de mat.

6. Fatalibekova – Lîsenko
(Nikolaev, 1978)
1.Db3+!! distragere **1...D:b3 2.Tg7+ Rh8 3.T:h7+ Rg8 4.Tag7#**.

7. Kavalek – Hodos
(Sinaia, 1965)
1.Td8+! N:d8 1...D:d8 2.De6+ Rf8 3.Df7# **2.D:h8+ R:h8 3.Tf8#**.

8. Vinc – Videla
1.N:c7+! T:c7 2.De8+ R:e8 3.Tb8+ urmat de mat.

9. Dr. S. Tarrasch
Din manualul *Ce trebuie să știe fiecare despre jocul de mijloc.*

Cucerirea penultimei orizontale se obține în urma stăpânirii unei coloane, de-a lungul căreia pot pătrunde figurile grele. **1.Th7!** cu intenția 2.Tf7+ și 3. Da4# **1...b5** 1...Ch6!? **2.Db4** concomitent cu atacul asupra b5, a apărut amenințarea 3.N:d6+ **2...Ce7** 2...Ch6!? **3.Tf7+ Re8 4.D:b5+ c6 5.Db7** și albul câștigă.

10. Weissberger – Rellstab
(Bad Pyrmont, 1933)
1.Dd8+ Rg7 2.T:g5+! h:g5 3.h6+! R:h6 4.Dh8+ urmat de mat.

11. Alehin – Anderson
(Simultan – Chicago, 1933)
1.Tg8+! cu posibilitățile:
a) **1...T:g8 2.C:f7+ Rg7** 2...R:h7? 3.Dh6# **3.Dh6+! R:f7 4.Df6** + urmat de mat;
b) **1...R:h7 2.D:f5+** sau 2.Tg7+ R:g7 3.C:f5+ Rg8 4.Dg5+ Rh8 5.Dg7# **2...R:g8 3.Tg1+ Rh8 4. Df6+** etc.

12. Alehin – Turower-Wimsatt
(Washington, 1933)
1.C:d5! deschide coloana **e**, câștigând și un pion; **1...e:d5 2.T:e7 N:e7 3.D:e7 Df5** nu se vede o apărare suficientă **4.T:b7 Db1+ 5.Nf1** negrul cedează; dacă el parează amenințarea 6.D:f7+ sau 6.c8D prin 5...Tc8, urmează 6.Tb8 Df5 7.b7!.

13. Lilienthal – Rey Ardid
(Saragosa, 1934)
Albul câștigă printr-o splendidă mutare de problemă:
1.f5!! Tg8 la 1...e:f5 2.Td7+ Rh8 3.Db2+ urmat de mat; sau 1...g:f5 2.Td7+; 1...Rh8 2. f:g6 +– **2.Td7+ Rh8 3.Db7** 1-0.

14. Nimzovici – Stoltz
(Meci – Stockholm, 1934)
Regele alb este în pericol: **1...T:e4!!** 0-1, căci la 2.T:e4 Tg1+ 3.Rh2 Cf3#; formidabil!

15. Dr. Rödl – Blümich
(Wiesbaden, 1934)
1.D:f7+! R:f7 1...Rh8 2.Ng4 și negrul este pierdut datorită amenințărilor 3.N:d7 sau 3.Ne6 **2.N:d5+ Rg6** 2...Re7? 3.Tf7# **3.Nf7+ R:g5 4.Nc1+ Rg4 5.Tf4+ Rg5 6.Te4#.**

16. Nemlicher – Iudovici
(Moscova, 1934)
1...f:g2!! sacrificiu de damă, decisiv **2.N:f6 Ce2!** 0-1; la 3.Nd4 Nf4#.

17. Kruit – Frik
(Olanda, 1934)
1.Nd5! C:d5 1...D:d5 2.T:d5 C:d5 3.D:d5 Ne6 4.Db7+ +– **2.D:f7+ Rd6 3.T:d5+! Rc6** 3...D:d5 4.Dc7+ Re6 5.De7+ Rf5 6.Tg5# **4.Df6+ R:d5 5. Tg5+ Nf5 6.T:f5+ Re4 7.Te5#.**

18. Dr. Toșev – Voinov
(Bulgaria, 1937)
1.De6+! 1-0.

19. Alehin – Yates
(Semmering Baden, 1926)
1.T:h7+! R:h7 2.T:f6 Rg7 2...Rg8 3.Tg6+ Rf8 4.Dh8+ Re7 5.Te6+ Rd8 6.T:e8# **3.**

Tg6+ Rf8 3...Rh7 4.Tg4+ T:f5 5.Dg7# **4.Dh8+ Re7 5.Te6+ Rd7 6.D:e8#.**

20. Ujtumen – Savon
(Cracovia, 1964)
1.N:g6+! R:g6 2.Tdg1+ Rf7 3.Th7+! C:h7 3...Re8!? 4.T:e7+ R:e7 5.f5+– **4.Dh5+ Rf6 5.Dg6#.**

21. G. Lisițîn
Albul are mat în patru mutări: **1.Th7! Rg8 2.Tcg7+! Rf8 3.f6!** etc.

22. G. Lisițîn
1...d2+ 2.Rd1 Tb1+ 3.Re2 d1D++.

23. G. Lisițîn
1...Tgb2+ 2.Rc1 Na3! urmat de 3...Ta1#.

24. Horowitz – Anon
(Simultan, 1941)
1.Tc8+! N:c8 2.De8+ Tf8 3.T:g7+ R:g7 3...Rh8 4.Th7+ Rg8 5.Dg6# **4.Dg6+ Rh8 5.Dh7#.**

1.19. Trecerea mutării la adversar (*Zugzwang*)

Oricare jucător știe că dreptul său la mutare este un avantaj, prin care poate realiza diferite scopuri.

Exemplul cel mai frecvent este cel de la începutul partidei, când albul având avantajul primei mutări, are inițiativa și poate dicta unele evenimente.

Pe măsură ce partida înaintează mai ales spre final, pot apărea unele situații când dreptul de a muta nu reprezintă un avantaj, ci este mai bine ca acest drept să fie trecut partenerului.

Zugzwang este un cuvânt de origine germană, care înseamnă constrângerea de a muta și are loc în acea poziție în care **una dintre părți, obligată la mutare, este în situația deloc atrăgătoare de a suferi pierderi materiale sau poziționale, pe scurt să-și deterioreze poziția.**

Cititorul a întâlnit deja multe poziții de *Zugzwang*, mai ales în finaluri.

Acest element tactic este bine cunoscut de jucători, când, după multiple simplificări, se ajunge la poziții cu un număr redus de figuri și pioni, care face ca soarta partidei să fie decisă de un singur tempo pierdut, sau câștigat.

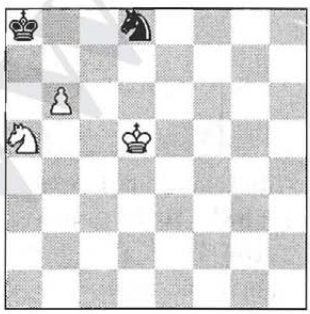
Marele maestru Siegbert Tarrasch este autorul aforismului: „Șahul e tragedia unui tempo"

și avea desigur multă dreptate, *Zugzwang*-ul declanșând multe drame pe eșichier.

Este interesant de știut că această operație tactică are o vechime de cel puțin 700 (!) de ani, când se juca după reguli oarecum diferite de cele de azi. Vremurile (citește: regulamentul de joc) erau extrem de vitrege pentru sărmanul suveran de pe eșichier; partida era pierdută nu numai în situațiile de mat, ci și în cele de pat și chiar atunci când regele rămânea singur față de inamicul său, dacă era însoțit de cel puțin un pion sau o figură, indiferent dacă se putea sau nu obține matul. Spre exemplu, un final de R ↔ R+C era pierdut!

Un manuscris spaniol din acea epocă (cam de pe vremea regelui Alfonso X el Sabio) conține poziția din diagrama 144:

144

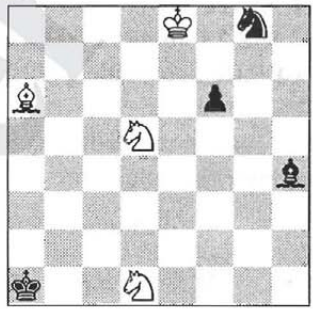


Albul la mutare continua (în epocă, potrivit regulamentului de atunci) **1.b7+ C:b7** la 1...Ra7 sau Rb8 2.Cc6+ albul câștiga! După **2.Cc6**, negrul pierdea datorită situației de *Zugzwang*...

Vremurile și regulile s-au schimbat însă. După 700 ani de uitare firească a problemei de mai sus, a apărut studiul din diagrama 145:

A. Troițki

145



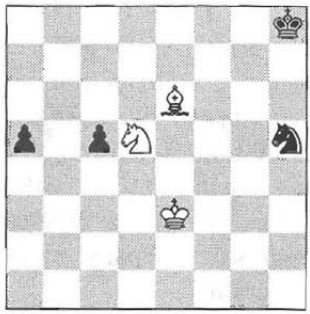
Albul la mutare câștigă: **1.Rf7 Ch6+ 2.Rg6 Cg4** 2... Cg8? 3.Rh7 **3.Rh5 Cf2 4.R:h4 C:d1 5.Ne2 Cb2** după 5...Cf2? 6.C:f6 calul negru este prins **6.Cc3!** și albul câștigă.

Deosebirea în ultima diagramă este aceea că nebunul alb e2 a preluat locul regelui.

Această idee a înfierbântat imaginația multor compozitori de studii. Mai jos sunt prezentate două:

H. Fahrni
(1922)

146



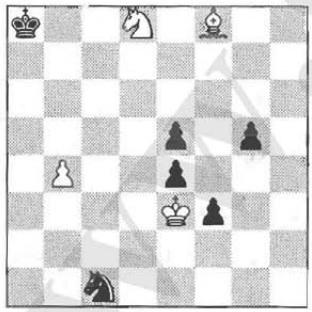
Albul câștigă

1.Ng4 Cg7 1...Cg3? 2.Cc3 și 3.Rf2 **2.Cf6 a4 3.Rd3 a3 4.Rc2 c4 5.Rc3** cu câștig.

Iar acum studiul celebrului compozitor clujean:

P. Farago, 1936

147

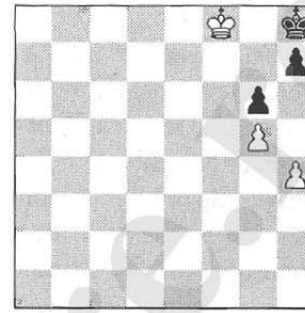


Albul câștigă

1.b5 Cb3 2.b6 Ca5 3.b7+ C:b7 4.Cc6 g4 5.Rf2 cu câștig.

În finalurile de pioni *Zugzwang*-ul este o armă de importanță capitală, fără de care s-ar putea să nu existe alte soluții. Vezi diagrama 148:

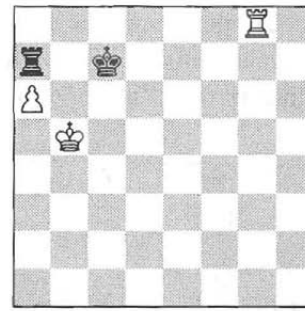
148



Albul la mutare câștigă simplu: **1.Rf7 h6 2.h5** sau 2.R:g6 h:g5 3.h:g5 **2...h:g5 3.h:g6** etc.

În finalurile de turnuri și pioni, *Zugzwang*-ul de asemenea este un element tactic decisiv, ca în exemplul din diagrama 149:

149

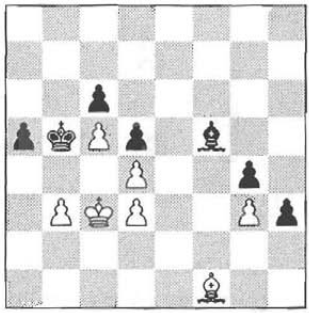


Albul la mutare câștigă după **1.Th8! Rd6** unica resursă **2.Rb6 Tf7 3.a7** și turnul negru trebuie sacrificat.

În alte tipuri de final, trecerea mutării adversarului este o metodă frecvent utilizată. Vezi diagrama 150:

Ragozin – Rauzer
(Leningrad, 1936)

150

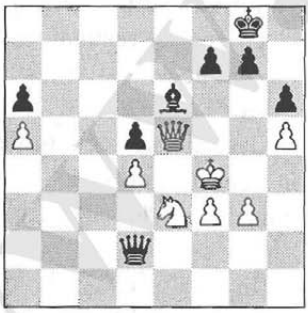


Negrul la mutare

Mutarea de așteptare **1...Ng6! 2.b4** sau 2.Rc2 Rb4 3.Rb2 N:d3! 4.N:d3 h2 etc. **2...a4** a obligat capitularea.

Szily – Balogh
(Corespondență)

151



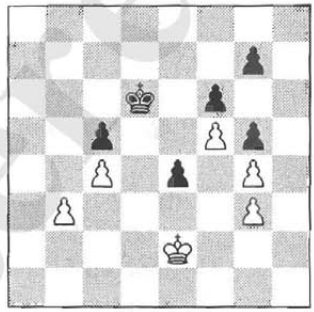
Interesantă este poziția din diagrama 151, care la prima vedere are un aspect de final complex.

Fiind la mutare cu negrele, jucătorul român a continuat cu **1...Rh7!!**, după care albul a depus armele; după 2.g4 Dh2#, sau 2.Dd6 D:d4#.

Manevra regelui în triunghi (triangulație) o noțiune deja cunoscută apare frecvent, mai cu seamă în finalurile de pioni.

Poziția din diagrama 152 este o nouă demonstrație:

152



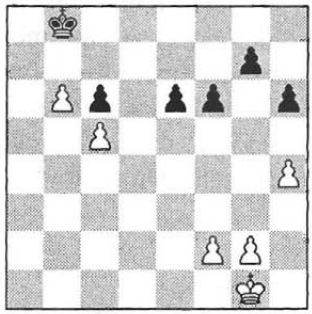
Albul la mutare ar putea cuceri pionul slab e4. Atacul direct 1.Re3 este parat de 1...Re5. Se poate însă profita de faptul că regele negru nu are spațiu suficient de manevră, prin **1.Rd(f)2!** și negrul pierde pionul, pentru că la **1...Re5** urmează abia acum **2.Re3**. Manevra Re2-d2-e3 care oferă mutarea adversarului, este decisivă.

Câteodată, este suficient un singur pion liber apărat pentru a forța *Zugzwang*-ul, așa cum se

vede în jocul albului din diagrama 153:

Spasski – Ianovsky
(Winnipeg, 1967)

153



Albul la mutare

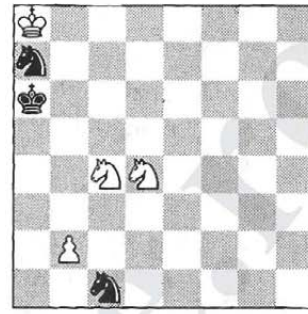
Pionul liber apărat b6, trebuie să asigure câștig de cauză albului care, după **1.h5!**, a început prin a fixa majoritatea de pioni negri de pe flancul regelui. Poziția de *Zugzwang* rezultă aproape automat **1...Rb7 2.Rf1 Rc8 3.Re2** centralizarea! **3...Rb7 4.Rd3 Rc8 5.Rc4 Rb7 6.Rb4 Ra6 7.Ra4** *Zugzwang*! **7...Rb7 8.Ra5 Rb8 9.Ra6 e5** la 9...f5 10.f4! **10.g4!** sau 10.b7, cu câștig.

Memorabil prin conținutul său artistic e studiul compozitorului austriac, din diagrama 154.

Dacă pionul alb dispare, partida ar putea fi remiză; **1.b4!**.

G. Erdös
(1934)

154



Albul câștigă

Analiză:

a) **1...Cb5 2.Ce6** amenință 3. Cc5# **2...Cd3 3.Rb8!** *Zugzwang*: la 3...C:b4 4.Cc5#, iar la 3...C~ 4.Cc7#;

b) **1...Cc6(8)?? 2.b5#**;

c) **1...Cd3 2.b5+!! C:b5 3.Ce6!** *Zugzwang*, urmat de mat la c5 sau c7;

d) **1...Cb3 2.b5+ C:b5 3.Ce6** cu același rezultat; jocul alb este același și după 1...Ca2 sau 1...Ce2.

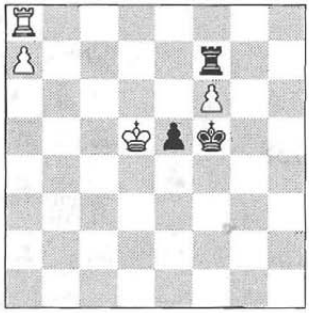
Trebuie să recunoaștem că, în această „dresură", caii s-au dovedit a fi de înaltă clasă!

În finalurile de figuri grele, datorită mobilității superioare a acestora, pozițiile de *Zugzwang* sunt sensibil mai rare față de finalurile cu piese ușoare.

Neprevăzut a fost sfârșitul luptei în diagrama 155:

Foltys – Makarczyk
(Meci Cehoslovacia-Polonia, 1949)

155

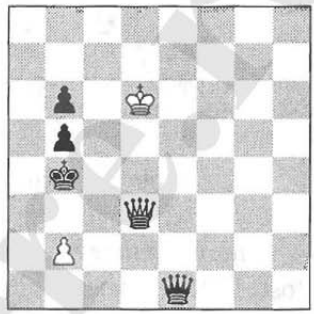


Negrul la mutare putea obține remiza fără nici o dificultate prin 1...Td7+, după care se putea înapoia cu turnul la f7; posibil era și 1...e4. Probabil că maestrul polonez a avut impresia că poate restabili echilibrul material: **1...R:f6? 2.Re4!** după care a ajuns într-o poziție de *Zugzwang* **2...Rg7 3.Tg8+!** 1-0.

În cazul finalurilor de dame și pioni, este esențial ca fiecare rege să dispună de cel puțin un câmp de refugiu. În diagrama 156, cu toate că *negrul este la mutare*, el pierde datorită pionului său în plus, poziției periclitate a regelui său și... obligației de a muta. La 1...Ra4(5) 2.Da3#. După 1...Df2 decide 2.Dc3+ și 3.Da3#. Nu salvează 1...Da1 2.Dc3+ Ra3 3.b3+, sau 1...Dc1 2.Da3+ Rc4 3.b3+.

Finalul unui studiu de
L. Kubbel.

156



Dar în jocul de mijloc acest element tactic este întâlnit?

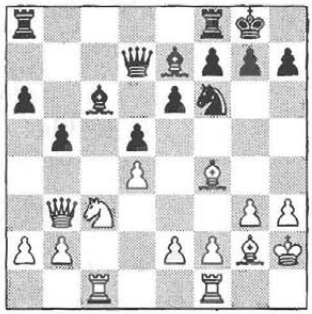
Datorită prezenței mai multor figuri pe câmpul de bătaie, pozițiile de *Zugzwang* apar foarte rar.

Metodele și procedeele prin care partenerul poate fi obligat să facă o mutare defavorabilă sunt diferite, au uneori un substrat strategic.

Iată, mai jos, două exemple; primul dintre acestea este o partidă celebră, mult apreciată de marele Lasker, supranumită „partida nemuritoare *Zugzwang*". După o luptă în deschidere în care albul nu a obținut nimic, s-a ajuns la poziția din diagrama 157:

Sämisch – Nimzovici
(Copenhaga, 1923)

157

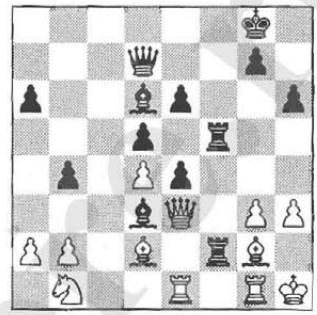


Negrul la mutare

Ultima mutare a albului a fost 15.Rh2. Poziția albă este lipsită de perspective, în timp ce negrul inițiază un plan energic de joc pe ambele flancuri. În acest moment, este însă greu de imaginat că numai după 10 mutări, Nimzovici va aduce adversarul în situație de *Zugzwang*: **15...Ch5! 16.Nd2 f5** 16...b4!? **17.Dd1** 17.f4!? **17...b4! 18.Cb1 Nb5** sau 18...Na4!? 19.b3 Nb5 **19.Tg1 Nd6** negrul a îmbunătățit la maximum poziția figurilor sale. Acum, albul încearcă să scape de presiune printr-o continuare-surpriză, dar și aceasta este contracarată: **20.e4 f:e4! 21.D:h5 T:f2**. Prin acest sacrificiu, negrul pătrunde decisiv pe linia a 2-a, albul fiind complet paralizat: **22.Dg5 Taf8 23.Rh1** 23.Tge1!? **23...T8f5 24.De3** 24.Dh4!? **24...Nd3** N.A. Sau 24...Te2! 25.Db3 Na4 26.Tc8+ Tf8 27.T:f8+ N:f8–+ **25.Tce1 h6** sau 25...Ne7!?.

Vezi diagrama 158:

158



Albul a oprit jocul, nedispunând de nici o mutare utilă; o poziție rară.

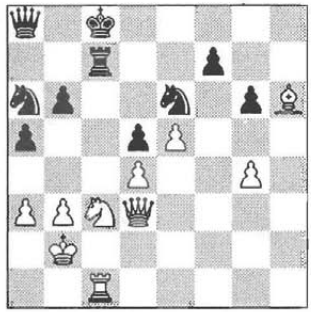
În anul 1962, s-a încheiat primul campionat republican prin corespondență. Durata scurtă a turneului a făcut ca mulți participanți să fie în situația de a avea un număr mare de partide neterminate, care trebuiau trimise pentru adjudecare.

Având nu mai puțin de 5 partide de acest fel, toate în poziții complicate, ele trebuiau analizate repede și precis. Una dintre poziții era cea din diagrama 159.

Poziția trebuia pregătită pentru adjudecare. La început, analizele albului se rezumau la

Sălceanu – Firică
(Corespondență, 1961-62)

159



Albul la mutare

două continuări active, 1.Cb5 și 1.C:d5 D:d5 2.D:a6+ Rd7 3.Td1 Dg2 4.Td2 Dh1 ±, care probabil nu puteau convinge decizia juriului, în bună măsură datorită slăbiciunii pionului d4 și poziției oarecum expuse a regelui alb.

Dar, după continuarea „inestetică" **1.Ne3!!**, poziția neagră se destramă instantaneu:

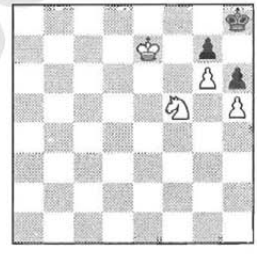
a) la 1...Rb8, Rd8 sau Rd7, decide 2.Db5!;
b) 1...Db7 2.Cb5;
c) 1...Da7 (sau Db7) 2.C:d5;
d) 1...T~ pe linia 7-a, 2.C:d5+;
e) 1...Tc6 2.C:d5 cu amenințarea 3.C:b6+ sau 3.Ce7+;
f) 1...Cb8 2.Db5 sau 2.Df1 urmat de 3.Dh1;
g) 1...g5 2.Db5 Cf4 3.N:f4 g:f4 4.De8+ Rb7 5.D:a8+R:a8 6.C:d5 etc.

Variantele respective au avut câștig de cauză: albul câștigă.

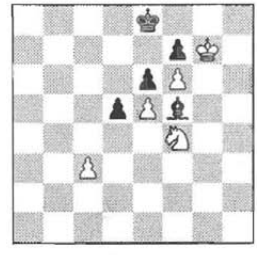
1.19.1. Exerciții

1. +–

2. +–

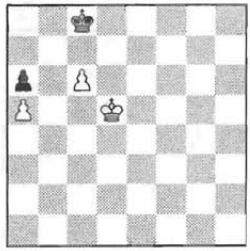


3. +– indiferent cine este la mutare.

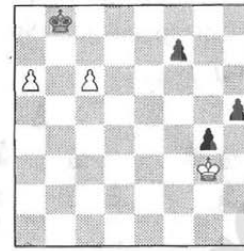


4. +–

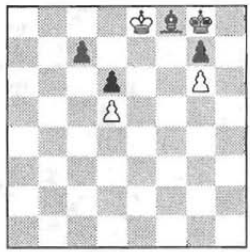
www.steri.ro



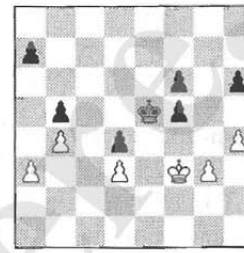
5. +–



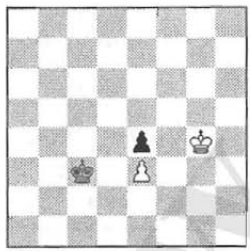
9. +–



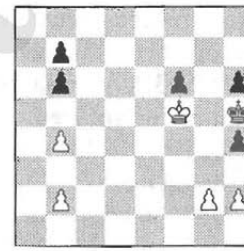
6. +–



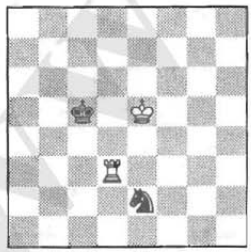
10. –+



7. Cine este la mutare, câștigă.



11. +–



8. +–

12. –+

www.steaua.ro

13. Cum își transformă albul în victorie avantajul pozițional?

14. Cum câștigă albul?

1.19.2. Soluții

1. Averbach – Liublinski
(Moscova, 1950)

1.h5! negrul a capitulat, pentru că nu dispune decât de **1...Nd7** 1...b4 2.a:b4 Nb5 3.N:f6 **2.N:f6 g:f6 3.h6** cu transformarea unuia dintre pionii liberi.

2. Cigorin – Schiffers
(Petersburg, 1900)

După **1.Tg5**, care limitează mobilitatea damei sale, negrul a trebuit să cedeze; o dată cu epuizarea mutărilor de pioni de pe flancul damei, el va trebui să sufere pierderi materiale. Bune sunt și mutările de așteptare cu turnul de-a lungul coloanei **f**.

2. G. Lisițîn

1.Cg3! 1.C:g7 R:g7 sau 1.C:h6 g:h6 nu duc decât la remiză **1...Rg8 2.Ce4 Rh8 3.Cf6! g:f6 4.Rf7** cu 2#; sau **1...Rg8 2.Cg3 Rh8 3.Ce4 Rg8 4.Re8!** trecerea mutării adversarului **4...Rh8 5.Cf6!** etc.

4. Szily – Balogh

Un exemplu concludent de sfârșit de partidă, în care calul este superior nebunului rău:

1.Rg8 N.A. sau 1.Ce8 Ng4 2.Cd4 Nh5 3.Cb5 Rd7 4.Cd6 d4 5.c:d4 Rc6 6.C:f7 Rd5 7.Ch8 Ne8 8.f7 N:f7 9.R:f7+–

1...Ng4 1...Ne4? 2.C:e6!+– **2.Cg6! Nd1 3.Ch8! Nh5 4.Rg7** și pionul f7 se pierde.

5. Fahrni – Alapin

Cu negrul la mutare, câștigul ar fi simplu pentru alb, de exemplu: 1...Rd(b)8 2.Rd6 Rc8 3.c7, sau 1...Rc7 2.Rc5 Rc8 3.Rb6. De aceea albul la mutare trebuie să piardă un tempo. Triangulația îi vine în ajutor: **1.Rc4** merge și 1.Rd4 **1...Rb8** la 1...Rc7 2.Rc5 **2.Rd4 Rc8 3.Rd5** etc.

6. I. Rabinovici
(„Finalul", 1938)
1.Rd8 sau 1.Rd7 **1...Rh8 2.Rd7 Rg8 3.Re8** 1-0; triangulația!

7. Așa-zisa „metodă a drumului prelungit" este în fond tot un triunghi. Cu albul la mutare: **1.Rf5! Rd3 2.Rf4** și pionul negru cade. Negrul la mutare poate juca analog **1...Rd2! 2.Rf4 Rd3** etc.

8. I. Averbach
Albul nu trebuie să permită calului negru să revină în slujba stăpânului său **1.Te3! Cg1** forțat; acum calul, odată imobilizat, trebuie capturat cu acuratețe **2.Rf5!** După 2.Rf4? Rd4, deja albul ar fi fost în *Zugzwang* **2...Rd4 3.Rf4!** triangulația **3...Rc4 4.Rg3 Rd4 5.Te1** sau 5.Rf2; calul cade victimă.

9. P. Carrera
(1617)
Regele negru suferă de paralizie. Dacă albul ar reuși să blocheze înaintarea iponilor negri... **1.Rf4** posibil este și 1.Rh4 f6 2.Rg3, cu aceeași poziție care va rezulta imediat **1...f6** 1...f5? 2.Rg3+– **2.Rg3 f5 3.Rg2** merge și 3.Rf2 sau 3.Rh2 **3...h4** nu schimbă lucrurile mutarea simetrică 3...f4 4.Rf2 g3+ (4...h4 5.Rg1 etc.) 5.Rf3 h4 6.Rg2 și negrul este în *Zugzwang* **4.Rh2 f4 5.Rg1!** Unica mutare care duce la câștig **5...h3 6.Rh2 f3 7.Rg3** a rezultat un *Zugzwang* reciproc; negrul fiind la mutare, pierde **7...h2 8.R:h2 f2 9.Rg2 g3 10.Rf1** 1-0.

10. Șumilin – Sergheev
(Moscova, 1939)
Pentru a câștiga, negrul are nevoie de două mutări de pioni, a7-a6 și h6-h5. Pentru început, trebuie mai întâi blocat flancul regelui **1...h5!** Alte continuări nu sunt câștigătoare; acum albul va ajunge în *Zugzwang*: **2.Rf2 f4 3.Rf3 f:g3 4.R:g3 f5 5.Rf3 f4 6.Rf2 Rf5 7.Rf3 a6!** tempo-ul necesar victoriei; albul cedează.

11. Partidă între amatori,
(Kazan, 1936)
Albul poate profita de imobilitatea regelui negru, pentru a-l forța pe acesta să facă mutări defavorabile cu pionii: **1.b5! h3 2.g4+ Rh4 3.b3!** Negrul nu dispune acum decât de **3...h5 4.g5! f:g5 5.b4! g4 6.Rf4 g3 7.h:g3#** o apariție rară în finalurile de pioni.

12. Wolf – Tarrasch
(Monte-Carlo, 1903)
Negrul are avantajul calității, dar el poate încheia lupta imediat:

1...Tf4 0-1; nici o figură albă nu dispune de vreo mutare utilă, iar cele de pioni se termină repede; la 2.Td1 Nf2. N.A. posibile și alte mutări de așteptare, de ex. 1...Tf6 sau 1...Tfg7.

13. Șubă – Ivkov
(Las Palmas, 1979)

Pe lângă figuri pasive, negrul are și pionii dispărați. Marele maestru român a manevrat cu precizie: **1.Cg4!** După aceasta, negrul nu mai dispune de vreo mutare utilă, fiind nevoit să permită în final, pătrunderea turnului alb la g7 **1...Cd6** 1...Td8 2.Tb7 Td6 3.Re2 +- **2.Tg7 Tg8** sau 2...Cf7 3.Tg6+ Re7 4.Cf6+– **3.Rd3** pregătindu-se să apere pionul b3; sau 3.T:g5 Ta3 4. Tg6+ Re7 5.C:e5 b5 6.Rd2 T:b3 7.Cc6+ Rd7 8.Rc2 Ta3 9.c:b5 C:b5 10.f4+– **3...Ta3 4.Tg6+ Re7 5.Rc3 b5** o încercare disperată de a obține contrașanse; la 5...Cf7 6.Cf6+– **6.C:e5 g4 7.T:g4** și negrul a cedat după câteva mutări.

14. Young – Szabados
(Ungaria, 1952)

Albul a inițiat o frumoasă combinație pe tema atragerii, în urma căreia regele negru a ajuns la h4, într-o poziție periclitată. **1.N:g7!?** probabil mai merită atenție:

a) 1.Te4 Dc2 2.Dg3 Rh6 3.Df4+ Rh7 4.Te7 T:d4 5.D:d4+–;
b) 1.Dg3+ Rh6 2.Df4+ Rh7 3.Df7 T:d4 4.T:d4 De5+ 5.Df4+–.

1...T:h4 2.D:h4+! R:h4 3.Nf6+ g5 4.Nc3!! s-a ajuns la o poziție de *Zugzwang*, în care negrul, la mutare, nu poate controla simultan câmpurile e1, e5 și f6. Negrul a cedat, fiindcă la 4...Df2, mutarea 5.Ne5 încheie ostilitățile.

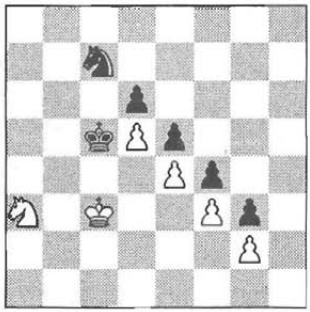
1.20. Străpungerea lanțului de pioni, pătrunderea pionilor

Dacă în timpul partidei există pe tablă pioni suficient de avansați, este posibil adesea ca printr-unul sau mai multe sacrificii de material, să se creeze o breșă care să permită înaintarea pionilor deveniți liberi, spre transformare.

În poziția din diagrama 160, unde negrul la mutare poate trage foloase, dat fiind faptul că pionii săi sunt înaintați în lagărul advers și că figurile albe sunt departe de pedestrimea proprie: **1...C:d5+!** cu amenințarea 2... Ce3. Ajuns într-un final disperat, albul a cedat, fiindcă după 2.e:d5

Scholtz – Llorens
(Corespondență, 1964)

160



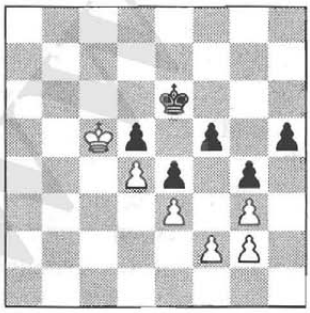
e4 3.Cc4 e:f3 4.Cd2 f2! 5.Rd3 f3! nu mai există nici o speranță.

Se înțelege că astfel de procedee tactice sunt frecvente în finaluri, îndeosebi în cele de pioni, când materialul redus face ca promovarea acestora să fie greu sau chiar imposibil de oprit.

În finalul de pioni din diagrama 161:

Svačina – H. Müller
(Viena, 1941)

161

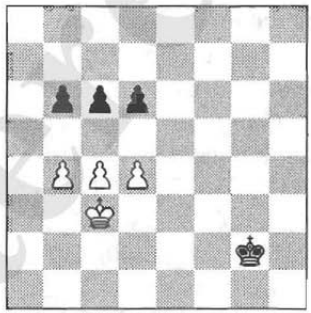


Negrul la mutare, pare că este în *Zugzwang*; din nou tactica îl scoate din încurcătură: **1...f4! 2.e:f4** după 2.g:f4 h4, acest pion se transformă **2...h4! 3.g:h4 g3** și albul a capitulat.

În diagrama 162, un studiu pe această temă:

T. Cook
(1939)

162



Albul câștigă

Poziția nereușită a regelui alb face să nu meargă metoda cunoscută 1.c5 d:c5 2.b5, din cauza 2...c:d4+.

Ce-i de făcut? Evident, trebuie adăpostit regele, dar unde? **1.Rd2!** pentru a face posibilă străpungerea lanțului de pioni, regele trebuie mai întâi să părăsească linia 3-a. Slab este însă 1.Rb2? Rf2 2.c5 b.c5 3.d5 c:d5 4.b5 d4 5.b6 d3–+ **1...Rf3** străpungerea nu poate fi împiedicată: 1...c5? 2.b:c5 b:c5 3.d:c5

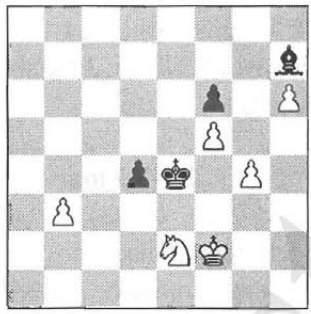
www.steic.ro

d:c5 4.Re3! și albul câștigă **2.c5 b:c5 3.d5 c:d5 4.b5** cu câștig.

Uneori, avantajul material poate fi valorificat tocmai prin procedeul tactic în discuție, ca în cazul din diagrama 163:

Kito – Shelhaut
(Hastings, 1938)

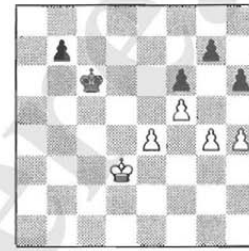
163



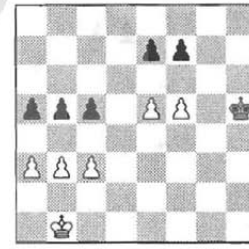
Albul la mutare a continuat energic **1.C:d4 R:d4** nu salvează 1...Rf4 2.b4 R:g4 (2...Re4 3.g5 f:g5 4.f6) 3.b5 Rf4 4.b6+– **2.g5** pune capăt luptei; după 2... N:f5 3.g:f6, sau 2...f:g5 3.f6, în ambele cazuri transformarea este iminentă.

Procedeul tactic de străpungere a lanțului de pioni e cunoscut de mult timp și a fost deseori întâlnit în practică, uneori în situații complicate, necesitând continuări exacte și calcul atent. Fiind o lovitură eficientă și având de cele mai multe ori un caracter de surpriză, **străpungerea** poate fi găsită în majoritatea manualelor de șah, fiind de altfel una dintre temele preferate de compozitorii de studii.

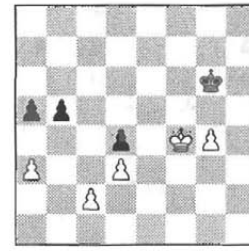
1.20.1. Exerciții



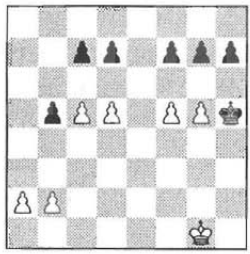
1. +–



2. +–



3. –+



4. +–

5. +–

6. Cum continuă albul?

7. Ce jucăm pentru alb?

1.20.2 Soluții

1. Averbach – Bebciuk
(URSS, 1964)

Profitând de faptul că regele negru este descentralizat, albul și-a realizat cu ușurință majoritatea de pioni pe frontul din vest: **1.e5! f:e5 2.g5! h:g5** insuficient este 2...Rd6 3.f6 Re6 4.f:g7 Rf7 5.g:h6 b5 6.Re4 b4 7.Rd3 cu câștigul albului **3.f6!** și negrul a cedat.

2. M. Zinar
(1983)

O temă deja cunoscută, dar ceva mai complicată. **1.b4! c:b4** negrul permite formarea pionului liber alb **c**, căci regele său speră să ajungă în careul acestuia **2.a4! b:a4 3.c4!** după străpungerea devenită clasică, pionul a pornit și urmărirea începe **3...Rg5 4.f6!** evident nu merge 4.c5? R:f5, iar la 4.e6? f6! **4... e:f6 5.e6 f:e6** am asistat la două sacrificii, făcute cu scopul de a ridica obstacole în calea regelui negru; **6.c5 Rf5 7.c6** care nu mai poate intra în careul pionului!

Astfel de sacrificii pentru a întârzia marșul regelui sunt frecvente în finalurile de pioni.

3. V. Borisenko – Zvorîkina
(URSS, 1962)

Cu toate că are un pion mai puțin, negrul își valorifică majoritatea de pioni de pe flancul damei **1...a4!** cu amenințarea evidentă 2...b4 **2.Re4 b4 3.R:d4 b:a3 4.Rc3 Rg5 5.d4 R:g4** cu câștigul negrului.

4. A. Troițki
(1986)

Un studiu asemănător ca idei cu cele precedente. Încercarea de a pune în mișcare majoritatea albă pe flancul damei după 1.a3, 2.b3 și 3.a4 este zădărnicită: 1...R:g5, regele negru dispunând de traseul de urmărire f6-e7-d8 în careul pionului liber **1.g6! f:g6** nu salvează 1...h:g6 2.f6! Rh6 3.a3! urmat de 4.b3 și a3-a4 **2.f6 g:f6 3.a3 Rg5 4.b3 Rf5** traseul pare liber! **5.a4!** este prematur 5.d6? c:d6 6.a4 b:a4 7.b:a4 Re6! 8.c6 d:c6 9.a5 Rd7 –+ **5...b:a4 6.b:a4 Re5**, iar acum se va construi barajul **7.d6! c:d6** 7...c6 8.a5 **8.c6! d:c6 9.a5 Rd5 10.a6** și câștigă.

5. Timoscenko – Stephenson
(Hastings II, 1966-67)

Regele negru este aproape, dar nebunul d1 pentru moment este afară din joc **1.f5+! g:f5** 1...R:e5 permite străpungerea 2.f:g6 f:g6 3.N:g6 **2.Rf4 Ng4 3.Nc4+ Re7** și acum surpriza **4.N:f7! R:f7 5.e6+! R:e6** 5...Rg8 6.g6 Nh5 7.g7!+– **6.g6!** o încheiere elegantă.

6. F. Müller – Heinrich
(Stettin, 1934)

Pionii albi dublați aparent nu au nici o valoare; de asemenea, este greu de presupus că plasamentul central al Cd5 poate fi deranjat **1.Cc5!** deodată poziția neagră începe să se clatine: calul trebuie luat, după care pionii albi vor porni în falangă **1...b:c5 2.b:c5 e6 3.c6** pionii se plasează pe câmpuri de culoare opusă nebunului f2 **3...Tc7 4.T:d5** mai tare este 4.Nb6!, de exemplu: 4...Tdc8 5.N:c7 T:c7 6.Tb3 Ng7 7.Te1 Cb6 8.g4 h:g4 9.Rg3+– **4...Td5** 4...e:d5 5.Nb6 Tdc8 6.N:c7 T:c7 7.T:d5+– **5.T:d5 e:d5 6.b6 Ne3** o cursă în poziție disperată; la7.N:e3? T:c6 8.b7 Tc2+ și 9...Tb2–+ **7.b:c7!** și negrul a cedat.

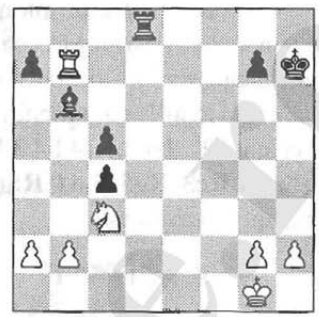
7. Corinthios – Sălceanu
(Corespondență, 1971-73)

Albul își valorifică avantajul pozițional prin distrugerea lanțului de pioni: **1.C:f4! e:f4 2.e5 Tg8** Negrul încearcă o oarecare simplificare a poziției cu prețul retrocedării materialului, fără

efect însă. Nu opunea mai multă rezistență nici 2...Cg4 3.e6 Df6 4.e:f7 T:f7 5.Te6+–, sau 2... C:d5 3.e6 Cf6 4.e7+– **3.T:g8+ C:g8 4.D:f4 Df8 5.Dg3** și mai bine era 5.Cg1, urmat de 6.Tf1 **5...Dh6** 5...Nc8!? **6.e6 Tf8 7.e:f7 T:f7 8.Tg1** și albul a câștigat după câteva mutări.

Ortueta – Sanz
(Meci – Madrid, 1933)

164



Negrul la mutare

1...Td2 2.Ca4 3.b3 Na5 3.Ce4 c3–+ **2...T:b2!!** O idee admirabilă, care profită de neputința calului în luptă cu pionii liberi **3.C:b2 c3 4.T:b6** După 4.Cc4 urmează 4...c2; interesant, dar fără speranță este și 4.Cd3 c4+ 5.Rf1 c:d3 6.Re1 Ne3! **4...c4!!** extraordinar! Desigur, greșit era 4...a:b6 5.Cd3+–. **5.Tb4** forțat **5...a5!**, după care albul a capitulat, pentru că la 6.T:c4 urmează 6...c:b2, iar la 6.Tb8 c2 sau 6.Cd3 c:d3. Iată că practica ne-a oferit un final de studiu, cu un bogat conținut artistic!

1.21. Pionul liber

Când una dintre părți dispune de un pion liber avansat, poate apărea posibilitatea unei combinații care ușurează transformarea acestuia.

Astfel de situații sunt nelipsite în finaluri, dar pot fi prezente și în jocul de mijloc.

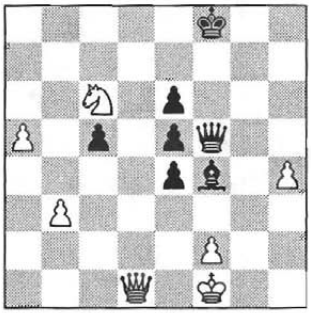
Operațiile tactice de acest gen sunt extrem de spectaculoase, transformarea pionului fiind de fapt obiectivul principal în aproape toate sfârșiturile de partidă.

Să urmărim exemplul din diagrama 164: Cu turnul pe linia a 7-a, o excelentă structură de pioni, cal „bun" contra nebun „rău", probabil aceasta era socoteala de acasă a albului; să vedem ce s-a întâmplat în târg (citește: „la tablă"):

Existența pionului liber trecut poate permite operații tactice neașteptate, cu deznodământ imediat, așa cum se poate vedea în diagrama 165:

Hennings – Pavlov
(București, 1971)

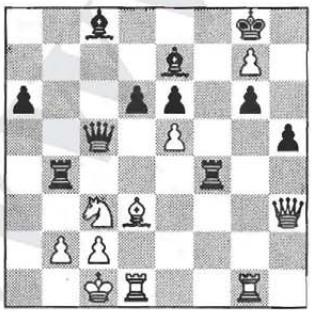
165



Albul, la mutare, a profitat nu numai de poziția expusă a regelui advers, dar și de poziția nefericită a celorlalte figuri: **1.Dd8+ Rg7 2.Dg8+!** și negrul trebuie să capituleze; la 2...R:g8 3.Ce7+ Rf7 4.C:f5 și 5.a6, cu promovare, sau 2...Rh6 3.Dh8+ cu schimbul damelor și aceeași a5-a6.

Lobigas – Micheli
(Olimpiada Skopje, 1972)

166



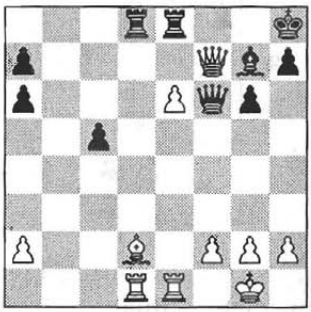
Albul la mutare

Cum s-a mai arătat, jocul de mijloc permite, de asemenea, astfel de operații, diagrama 166 fiind edificatoare în această privință: pionul alb g7, prizonier în tabăra adversă, poate fi util pentru o acțiune tactică: **1.D:h5! g:h5** 1...De3+ 2.Rb1 T:b2+ 3.Ra1+– **2.Nh7+!** și pionul va promova.

Un alt caz în care pionul avansat poate provoca un deznodământ imediat este cel din diagrama 167:

Gheorghiu – Tratatovici
(România, 1971)

167



Albul la mutare

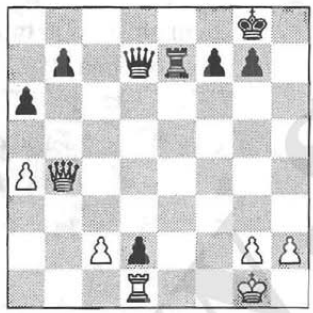
Inițiativa e de partea albului; după **1.Ng5!**, o continuare decisivă **1...D:g5** pierdea imediat 1...D:f7 2.e:f7 T:e1+ 3.T:e1 Td6 4.Ne7+– **2.e7!** cu câștig, neexistând o apărare suficientă a câmpurilor d8 sau e8:

a) 2...Tb8 3.Td8 D:e7 4.D:e8+ D:e8 5.Te:e8+ +–.
b) 2...Nd4 3.e:d8D T:d8 4.Te7 Dh6 5.Tde1 +–.
c) 2...h5 3.T:d8 T:d8 4.e:d8D+ +–.
d) 2...D:e7 3.D:e7 +–.

Și în diagrama 168 a fost posibilă o operație tactică adecvată pentru a valorifica pionul liber trecut:

Madsen – Napolitano
(Stockholm, 1953)

168



Negrul, la mutare, a încheiat imediat ostilitățile: **1...Te1+! 2.T:e1** și acum **2...Dd4+!!** o distragere și o mutare intermediară, care încheie partida.

În finalul complex din diagrama 169, albul la mutare demonstrează după **1.Nf5+ Rd8 2.T:d5!**, că poziția nu este, de fapt, „complexă"; negrul a

Popov – Borngässer
(Corespondență, 1972)

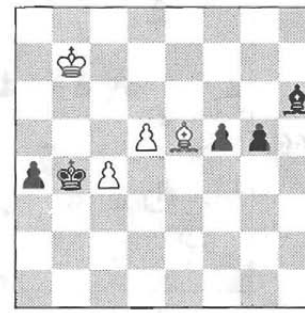
169

trebuit să se recunoască învins, fiindcă, după 2...c:d5 3.c6 Te7 4.N:e7+ R:e7 5.c7, totul devine clar. Un motiv tactic ce nu poate scăpa unui jucător prin corespondență.

Henri Rinck a creat multe opere pe acest laitmotiv; în diagrama 170, este oferită una dintre acestea:

H. Rinck
(1933)

170



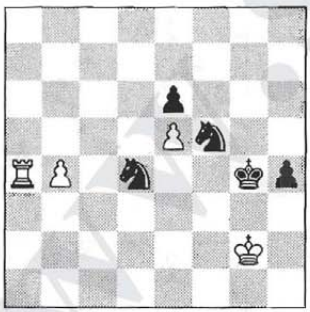
Albul câștigă

1.d6 g4! pierde instantaneu 1...Nf8 2.d7 Ne7 3.Nd6+! **2.Nf6 g3 3.d7 g2 4.d8D g1D** până aici totul a fost forțat și oarecum monoton **5.Da5+!! R:c4** evident 5...R:a5? 6.Nc3# **6.Dc3+ Rb5** la 6...Rd5?, matul încrucișat 7.Dc6# este prezent **7.Dd3+ Rb4** 7...Rc5? 8.Ne7# **8.Ne7+ Ra5 9.Da6#!**

Un final atractiv a rezultat în memorabila finală a campionatului României dinainte de război, la care a fost invitat cunoscutul mare maestru Rudolf Spielmann. Vezi diagrama 171:

Taubman – Tyroler
(București, 1934)

171



Negrul, la mutare, demonstrează forța cailor și a pionului liber. „Perechea" va acționa cu forță pe un singur flanc, cu manevre pe distanțe scurte. **1...h3+ 2.Rf2!** albul găsește singura cale de a rezista. După 2.Rh2? albul era 2#. În această poziție, negrul are o singură posibilitate de câștig, ascunsă și greu de găsit în condițiile unei partide cu timp limitat de gândire. Tyroler a găsit-o, apropiind partida de șahul artistic: **2... Ce3!!**, mutare unică, după care albul e pierdut în toate variantele: **3.b5**

a) 3.R:e3 h2 4.Ta1 Cc2+ cu câștig;

b) 3.Ta1 h2 4.Tb1 Cdf5 5.b5 Rh3 6.b6 Cg4+ 7.Re2 Cg3+ 8.Rd2 C:e5–+;

c) 3.Ta8 h2 4.Th8 Rf4! 5.Tf8+ R:e5–+.

3...h2 4.Ta1 la 4.T:d4+ Rg5 pionul negru promovează **4...Rh3** albul a cedat; la 5.Th1 Cg4+ 6.Rf1 C:b5 el este în *Zugzwang*.

1.21.1. Exerciții

1. +–

2. +–

6. +–

3. –+

7. –+

4. +–

8. +–

5. –+

9. +–

10. +–

1.12.2. Soluții

1. Everz – Kiffmeyer
(Germania, 1964)

Pionul alb h5 are asigurată promovarea după **1.Nf4!** cu ideea interferării diagonalei c1-h6.

2. Molnar – Nagy
(Ungaria, 1966)

În afară de pionul în plus, albul are încă două atuuri: nebunul său e bun față de cel advers și are pioni avansați.
1.e6! N:e6 2.Nc2 se amenință 3.N:g6 **2...Nf7 3.Ne4 Ne8** negrul este în *Zugzwang* și a trebuit să abandoneze după **4.Re5 Nd7 7.N:g6** 1-0.

3. Averbach – Korcinoi
(URSS, 1965)
1...Tc4+ 2.Rd2 Tc1! 0-1.

4. Rossolimo – Monson
(Paris, 1945)
1.Tf3! Td5 1...Tg1+ 2.R:f2 T:f3+ 3.R:g1 **2.Tc8!** 1-0.

5. Kossel – Cording
(Germania, 1964)
1...h3+ 2.Rf2 D:f3+ 3.R:f3 Ce3! 0-1.

6. Mieses – Bardeleben
(Barmen, 1905)
1.c7+ T:f3 2.De8+! T:e8 3. T:e8+ 1-0; sau mai scurt 1.Te8+ T:e8 (1...N:e8 2.c7+ T:f3 3. c8D#) 2.T:e8+ N:e8 3.c7+ etc.

7. Rosengarten – Schlemer
(Solingen, 1934)
1...Dh1+! 2.R:h1 c1D+ 3.Rg2 Dc6+ 0-1.

8. Nikitin – Butkevici
(URSS, 1955)
1.C:f5! T:e2?! 1...T:f5 2.Dd3 Tef7 3.Te1 etc. **2.Ce7+! Tf:e7 3.N:h7+ R:h7 4.g8D+ Rh6 5.Dg6#**.

9. Trokenheim – Ehne
(Corespondență, 1985-86)
1.Df7+ 1-0; la 1...T:f7 2.e:f7+ Rg7 3.Td8 De7 4.Tg8+ Rh6 5.f8D+ sau 1.Td8! T:d8 2.D:d8+ Rg7 3.De7+ Rh6 4.Df8+ Rg6 5.Df7+ Rh6 6.Tf1+–.

10. Minić – Antunac
(Iugoslavia, 1978)

Pionul avansat alb limitează mult posibilitățile defensive ale negrului, permițând o manevră de efect: **1.Tf5** N.A. Probabil mai simplu era 1.Dg5+ Ng6

2.Td1+– **1...Ng6** 1...Cd7!? 2.Tg5+ Ng6 3.T:g6+ h:g6 4.D:g6+ Rh8 5.e8D+ T:e8 6. D:e8+– **2.Td5!!** decisiv; acum la orice retragere a damei, va urma 3.Td8+. Negrul încearcă o șansă disperată **2...Cd7** 2...Ce4 3.T:d6 C:f6 4.Td8+ +– **3.D:g6+!** trebuind totuși să se recunoască învins.

*

În paginile care urmează, vor fi studiate câteva elemente în cadrul unor poziții ce pot rezulta în timpul luptei, una dintre părți având drept obiectiv **nu câștigul** (devenit imposibil datorită unei inferiorități materiale / poziționale), ci numai **obținerea remizei**.

Cititorul a întâlnit deja unele situații când partida se încheie cu acest rezultat: pat-ul, șahul perpetuu, sau materialul redus rămas pe tablă, care nu permite obținerea matului.

În afara acestora, mai jos vor fi prezentate și alte operațiuni tactice.

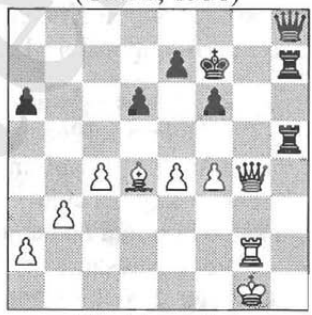
1.22. Urmărirea

Tratată în puține manuale, **urmărirea** este o operație tactică prin care partea care lupta pentru obținerea remizei, prin atacul repetat asupra unei figuri adverse, reușește să mențină echilibrul luptei.

Astfel de procedee tactice sunt destul de rar întâlnite în practică, dar cunoașterea ideilor care stau la baza lor sunt utile și trebuie însușite.

Geller – Gurgenidze
(URSS, 1958)

172



Albul la mutare

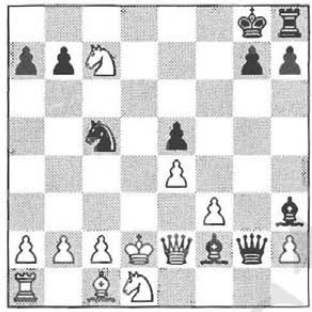
În poziția din diagrama 172, micul avantaj material al negrului (N+P↔T) și figurile sale grele concentrate pe coloana **h** obligă albul să caute salvarea pe cale tactică. Poziția oarecum expusă a regelui negru facilitează găsirea unei idei salvatoare: **1.N:f6! e:f6 2.Dd7+**, dat fiind că, după 2...Rf8 3.Dd8+, regele negru nu poate evita șahul etern.

Reținem deci că **șahul etern** nu este decât o suită de atacuri asupra regelui, care nu pot duce însă la altceva decât egalitate.

Un alt exemplu interesant de urmărire a regelui ni-l oferă diagrama 173:

Konovalov – Mordkovici
(Corespondență, 1957)

173

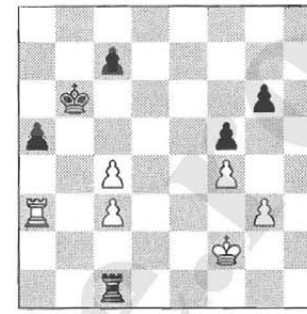


Negrul, la mutare, a forțat remiza după **1...Ne1+! 2.R:e1** 2.Re3? Dg5+ cu câștig **2...Dg1+ 3.Rd2 Dd4+** prin **șah etern**.

Câteodată, regele trebuie atacat pentru a nu permite evoluția sa, ca în exemplul din diagrama 174: pentru obținerea egalității, albul trebuie mai întâi să permită regelui să scape de misiunea de paznic al pionului g3 **1.g4! f:g4 2.Rg3 Tg1+ 3. Rf2 Tc1 4.Rg3**. Avem de-a face cu o **urmărire** reciprocă! **4... Tg1+** și s-a consemnat remiza.

Sălceanu – Zagorovski
(Corespondență, 1980-83)

174

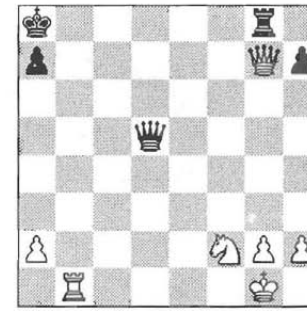


Albul la mutare

Desigur, nu numai regele poate fi supus unor astfel de hărțuieli, ci și alte figuri, ca în diagrama 175:

Ulrich – Spengler
(Berlin, 1948)

175



Albul, la mutare, se află în fața unei alegeri dificile: dama sa nu se poate retrage datorită matului la g2, iar 1.Td1 pierde material.

Unica mutare de contraatac este **1.Tb5!**, care a fost întâmpinată însă de **1...Te8!** amenință mat la e1; după **2.Tb1 Tg8 3.Tb5** repetarea de mutări nu poate fi evitată; materialul în plus nu dă nimic albului.

4. +–

1.22.1. Exerciții

1. =

2. =

3. Ce jucați cu negrul?

5. 1...? =

6. =

7. =

www.steaua.ro

8. =

1.22.2. Soluții

1. Nedwezki – Kampen
(Augsburg, 1955)

Împotriva amenințării mortale 1...Te1 și a matului, albul demostrează că știe lecția cu „urmărirea": **1.Tf2! T:f2 2.Dh5+** urmat de 3.De8+ cu șah etern.

2. Levenfiș – Zubarev
(URSS, 1933)

Confruntat cu superioritatea materială și pozițională adversă, albul demonstrează încă o dată că structura protectoare de pioni f6, g7, h7 n-are un renume prea bun: **1.De6+ Rh8 2.Cg6+! h:g6 3.Dh3+ Rg8 4.De6+** etc.

3. Stojanovski – Guzel
(Iugoslavia, 1958)

1...D:h2+! 2.R:h2 Cg4+ 3.Rh3 C:f2+ remiză.

4. Mazzoni – Kraidman
(Olimpiada Tel Aviv, 1964)

1.Dh6? N:h6 1...Cg4+ 2.T:g4 N:h6 3.C:h6+ Rg7 4.Cf5+ (sau 4.T:b1 urmat de 5.Cf5+ cu egalitate) cu șah etern. Greșit era 1...Ce8? 2.C:g7 T:g1 (2...C:g7 3.Nf6 cu 5#) 3.T:g1 Dc7 (3...Cg7? 4.Cg5) 4.Cf5 sau 4.Cg5 Cf6 5.Ch5!, ambele cu +– **2.C:h6+ Rg7 3.Cf5+ Rg8=**; la 4.Ce7+ Rg7=

N.A. Albul a trecut pe lângă un câștig forțat: 1.N:f6! N:f6 2.Dh6 Dc7 (2...Ne8 3.Cg5 Dc7 4.Ce6 +–) 3.T:b1 (sau 3.Cg5+–) 3...Cc5 4.Cg5 Ne8 5.Ce6! C:e6 6.d:e6 Ng7 7.C:g7 D:g7 8.D:g7+ R:g7 9.Tb7+ Rf6 10.e7 Tf7 11. f3 T:e7 12.T:e7 R:e7 13.Ta2 +–

5. Sax – Mariotti
(Las Palma, 1978)

Negrul poate supraviețui dacă găsește o resursă tactică: **1... C:e3! 2.T:c2 Ta1+ 3.Rh2 Cf1+** cu șah etern în caz de 4.Rg1 Ce3+.

6. Butnaru – I. Szabo
(România, 1956)

1.D:g7+! T:g7 2.T:f8+ Tg8 3. Tff7 Tc8 4.T:h7+ cu egalitate.

7. Mieses – Rubinstein
(Breslau, 1912)

Jaques Mieses, un tactician inventiv, a ales continuarea dubioasă **1.C:h7?! N:h7 2.Tg3 T:e1+ 3.Rd2 Te2+ 4.Rd1** remiză; la 4.R:e2?? De6+ 5.Rd1 Tg8–+. N.A. Continuarea jucată necesită o analiză atentă. În primul rând, mutarea 2.Tg3 cere semnul (?). Mult mai bine era 2.D:f6+ Rg8 3.f5!! Da4 4.Tg3+ Ng6 5.T:e8 D:e8 6.Rd2! De5 7.D:e5 d:e5 8.f:g6+–.

Este de neînțeles de ce albul nu a început cu **1.Ce4!** o continuare mai promițătoare, după cum reiese din analiză; se amenință 2.Cg3 sau 2.Dh4 **1...Te6** 1...Df5 2.T1e2 Dd7 3.C:f6 T:e3 4.C:d7 T:e2 5.f5! T:c2+ 6.R:c2 N:f5+ 7.Rc3 N:d7 8.D:d6 Ne6 9.Db6± **2.Cg3** amenințările f4-f5 și h2-h4-h5 sunt neplăcute **2...f5 3.h4 T:e3 4.T:e3**±.

8. Lipnițki – Boleslavski
(URSS, 1950)

Cu figurile atacate, albul găsește resurse de salvare: **1.N:c6** 1.Td6!?= **b.c6 2.Td6** calul este atacat și negrul trebuie să fie prudent; la 2...e:f4? 3.T:d7+ cu avantaj, iar la 2...Cb8 3.C:g6 și albul stă la câștig **2...Re7! 3. Te6+ Rf7** remiză prin urmărire reciprocă.

1.23. Repetarea mutărilor (poziției) și alte procedee tactice de remiză

După cum se știe, regulile jocului prevăd că, într-o partidă, în cazul repetării de trei ori a poziției, unul dintre parteneri are dreptul să ceară consemnarea remizei.

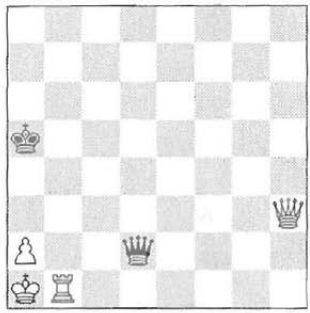
De asemenea, dacă o poziție se repetă de trei ori nu consecutiv, ci **alternativ**, se poate cere egalitatea.

Dacă repetarea unor mutări este evidentă, repetările neconsecutive ale unei poziții, uneori în criză de timp sau când nu există posibilitatea unor continuări forțate, pun o serie de probleme – uneori dificile –, în care un bun tactician va fi avantajat. Nu arareori se pot vedea, în astfel de momente, răsturnări spectaculoase de situație.

Am văzut că, de cele mai multe ori, repetarea poziției nu e decât o consecință a repetării de mutări, prin care se forțează **urmărirea**, materializată de obicei prin **șah etern**.

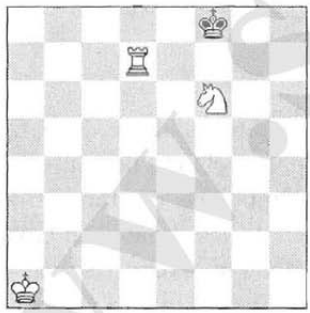
Diagrama 176 prezintă poziția în care negrul la mutare, confruntat cu forțele copleșitoare inamice, este forțat, pentru a rămâne în viață, să dea șah etern după **1...Dd4+ 2.Tb2 Dd1+** etc.

176



Trebuie reținută tehnica șahului etern din diagrama 177, în care turnul alb trebuie să fie plasat la d7, apărat de cal, ceea ce permite **1.Ch7+ Re8 2.Cf7+ Rf8 3.Ch7+ Rg8 4.Cf6+ Rf8**, cu repetarea poziției.

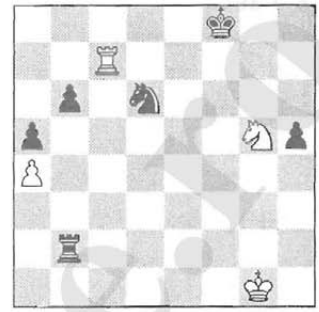
177



În diagrama 178, este prezentat un caz din practică legat de aceasta: albul, la mutare, scapă cu fața curată: **1.Ch7+ Re8 2.Cf6+ Rf8!** altfel se pierde calul **3.Ch7+ Re8 4.Cf6+** cu egalitate.

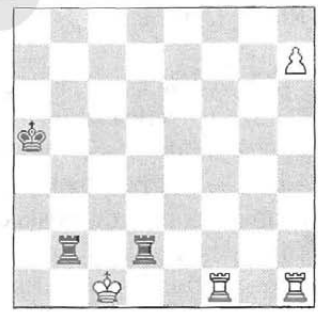
Lisițîn – Makogonov
(Moscova, 1936)

178



O situație des întâlnită este cea din diagrama 179, necesar să fie reținută.

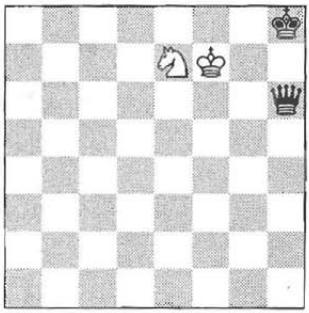
179



Negrul, la mutare, nu poate împiedica transformarea pionului h7, decât cu prețul pierderii masive de material. Având însă turnurile dublate pe penultima linie, negrul se poate salva prin șah etern: 1...Tbc2+ 2.Rb1 Tb2+ 3.Ra1 Ta2+ 4.Rb1 Tdb2+ 5.Rc1 Tc2+ 6.Rd1 Td2+ 7.Re1 Te2+ 8.Rd1 etc.

Un alt mecanism de șah etern demn de memorat este cel al calului în luptă cu dama, ca în diagrama 180:

180



Albul, la mutare, se poate salva în această poziție de excepție: **1.Cg6+ Rh7 2.Cf8+ Rh8 3.Cg6+** etc.

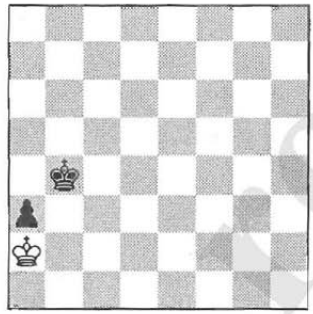
Să vedem ce se înțelege prin **remiză teoretică** și **pozițională**.

De multe ori, în timpul luptei se pot ivi poziții în care, la un joc corect, nu există câștig, chiar dacă una dintre părți deține avantaj material și / sau pozițional.

Câteva situații de remiză teoretică sunt cunoscute de toți jucătorii.

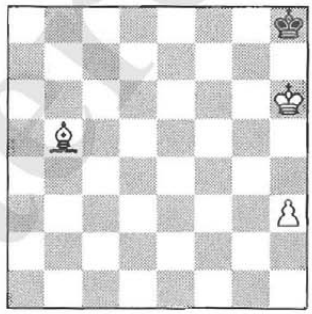
În diagrama 181, ne vom reaminti de cea mai simplă. *Indiferent de cine este la mutare*, negrul nu poate câștiga cu pionul marginal, dacă regele alb se menține pe câmpurile din imediată vecinătate cu colțul a1.

181



Să ne reamintim și de situația din diagrama 182,

182

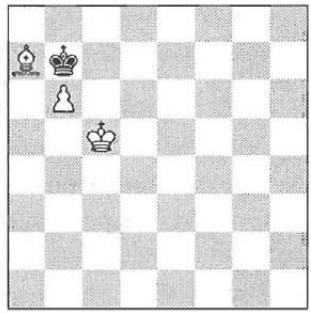


în care albul are două figuri în plus, nebunul necontrolând însă câmpul h8 de transformare. În ciuda acestui avantaj covârșitor, albul nu poate câștiga, putând obține cel mult o poziție de pat. Pentru menținerea egalității, este suficient ca regele negru să ocupe colțul h8, sau unul din cele trei câmpuri învecinate.

O altă poziție de excepție este cea din diagrama 183, cunoscută deja de trei secole.

D. Ponziani
(1782)

183



Remiză

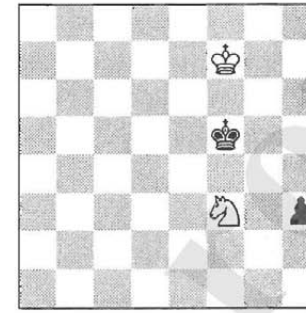
Indiferent de cine este la mutare, regele solitar face doi pași a8-b7-a8 și orice încercare de a-l goni din acest refugiu duce cel mult la o poziție de pat.

În finalurile în care ambele părți au câte un nebun, dar aceștia circulă pe cărări de culori diferite, avantajul unui pion nu duce la câștig, dacă nebunul advers poate controla unul dintre câmpurile de pe coloana pe care „urcă" spre transformare pionul respectiv. Și acestea fac parte din entitatea celor de remiză teoretică.

Nici calul nu dă dovadă de prea multă pricepere într-ale matului, dar totuși uneori, nu este de neglijat.

O remiză teoretică arhicunoscută este cea din diagrama 184:

184

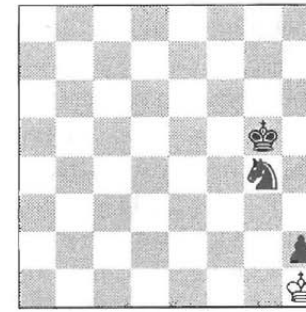


Remiză indiferent de cine este la mutare

Dacă pionul nu a ajuns încă pe penultima linie, calul alb poate rezista cu succes atacului advers. Cu negrul la mutare, după **1...Rf4 2.Ch2 Rg3 3.Cf1+ Rg2 4.Ce3+ Rf2 5.Cg4+ Rg3 6.Ce3!**, după care h3-h2 nu aduce câștigul. Sau **1.Ch2 Rf4 2.Cf1** etc.

Remiză teoretică este și cea din diagrama 185, care este de asemenea o poziție de excepție:

185



Remiză indiferent de cine este la mutare

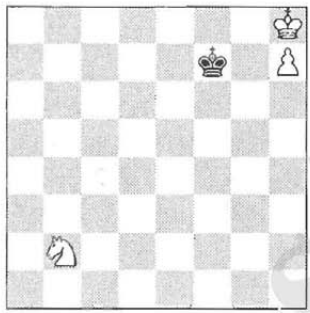
www.steer.ro

Pionul negru este la un pas de transformare, dar aceasta este irealizabilă, regele alb neputând fi gonit din colț: **1...Rf4 2.Rg2 Re3 3.Rh1 Rf3=**. Tot egală este și poziția cu calul negru la f3 sau f1.

Trebuie amintită poziția din diagrama 186:

I. Averbach

186



Regele propriu împiedică transformarea. Dacă albul este la mutare, el poate ieși cu regele din fața pionului: **1.Cd3 Rf8 2.Ce5 Re7 3.Rg7** cu câștig. Dacă însă negrul este la mutare, atunci aceeași manevră nu aduce fericirea: **1...Rf8 2.Cd3 Rf7 3.Ce5+ Rf8** și calul trebuie să mute, cedând câmpul f7 regelui negru. Calul e o figură incapabilă să câștige un tempo.

Este suficient de reținut, în acest caz, următoarea regulă de extremă importanță: **regele singur obține egalitatea, dacă, la mutare fiind, se plasează pe câmpul de aceeași culoare pe care stă calul în acel moment.**

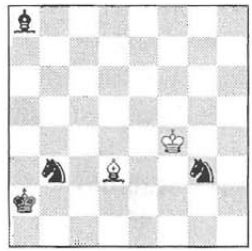
Și în finaluri cu alte figuri pe eșichier, există destul de multe situații de **remiză poziționlă**; un motiv în plus pentru a analiza sistematic această fază a jocului.

Cei care vor studia finalurile, în timpul disputării unor partide, vor dispune de un bagaj amplu de reguli, idei și alte amănunte, pe care le vor putea valorifica din plin.

1.23.1.Exerciții

1. Cum continuă negrul?

2. Se poate juca 1.Re6?



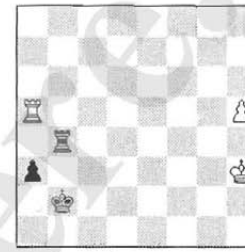
3. Negrul la mutare, albul face remiză.

4. Ce jucăm cu negrul?

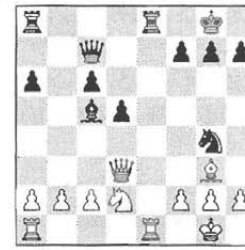
5. Negrul la mutare, remiză.

6. Albul la mutare; care este rezultatul partidei?

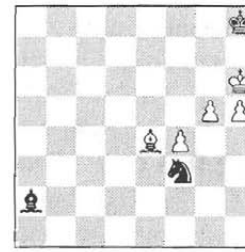
7. Negrul la mutare; cum se va termina lupta?



8. Albul la mutare; se poate salva?



9. Negrul la mutare.



10. Negrul la mutare, remiză.

1.23.2. Soluții

1. Em. Lasker – Lisițîn
(Moscova, 1935)

Pionul avansat d7 este extrem de periculos; negrul, constatând că nu-l poate opri, a fost obligat să dea șah etern: **1...D:f2+ 2.Rh2** 2.Rh1 Cg3+ 3.Rh2 Cf1+ cu remiză **2...Dh4+ 3.Rg1 Df2+** etc.

2. Sălceanu – Isac
(Mangalia, 1987)

Nu; după 1.Re6? C:f5! 2.R:f5 Rc7, pionul c6 se pierde și negrul scapă cu remiză. În partidă a urmat **1.a4! C:f5 2.a5** 2.Nc5!? **2...Ce3+** 2...Rc7 3.Nc5 și 4. Nb6+ **3.Rc5 Cg4** 3...Cc2 4.a6 Rb8 5.Na5+– **4.a6 Rb8 5.Na5** sau 5.Rb5!+– **5...Ce5 6.c7+ Rc8 7.a7 Cd7+ 8.Rd6** cu câștig.

3. A. Sarîcev
(Sfârșit de studiu)

Pentru a câștiga, negrul trebuie să schimbe unul dintre cai pentru nebunul alb; mai întâi, însă, el trebuie să-l protejeze pe cel atacat: **1...Ch5+** Evident, după 1...Ch1? 2.Ne4, jocul este remiză **2.Rg5 Cg7 3.Rf6 Ce8+ 4.Re7 Cc7** calul a trebuit să fugă mereu, altfel ar fi repetat mutările **5.Rd6** urmărirea continuă **5...Ce8+ 6.Re7 Nc6 7.Ng6 Ce7 8.Rd6** remiză. N.A. Probabil autorului i-a scăpat din vedere 3...Ce6! cu câștigul negrului.

4. I. Rabinovici
(1938)

Cel mai bine pentru negru este **1...b5!** Pionul devenit liber trebuie luat, căci regele alb este în afara careului acestuia **2.c:b6** acum pionul alb a fost „atras" **2...Rb7** și partida este remiză poziționlă, regele neputând fi oprit să penduleze pe câmpurile a8-b7, putând rezulta cel mult un pat.

5. Kobaidze – Țereteli
(Tbilisi, 1970)

După 1...Ca8? 2.Nh5+ și marșul regelui alb la e6, negrul pierde repede **1...Re8!!** Fantezie și talent! **2.N:b6 Re7!** Acum transpare ideea negrului: nebunul b6 este încarcerat și nu aduce nici un folos, chiar dacă s-ar sacrifica pe unul dintre pioni.

6. Mamoșin – Kolker
(Liepai, 1972)

Aici partenerii au convenit la remiză, pe baza variantei forțate **1.N:f6 T:f6 2.g:f6 Ce2** 2...Cb5!? **3.f7** 3.f5 Cd4+ 4.Rc1

Cb3+ 5.Rc2 = **3...Cd4+ 4.Rc1 Ce6 5.f5 Cf8 6.Rc2** remiză.

7. Najdorf – Ciamara
(Mar del Plata, 1961)

În această poziție, **negrul a cedat**, considerând că va trebui să sacrifice nebunul pentru pionul alb liber. Dar dacă s-ar fi schimbat pionii de pe flancul regelui? **1...Rf4! 2.Ne2** 2.Nb7 g5= **2...Re3 3.Nd1 Rd2** urmărire! **4.Nb3 Re2 5.Nd5 Re3** urmat de 6...g5!,7...Rf4 și 8... g4! cu remiză clară!

8. Tarrasch – Blümich
(Breslau, 1925)

Dr. Siegbert Tarrasch, unul dintre filozofii șahului, a luat în acest moment o hotărâre mai puțin înțeleaptă, aceea de a se recunoaște învins! După **1.h6! Tb6** 1...Tb7? 2.Rg4, urmat de Rg5-g6 cu remiză **2.Th5 a2 3. h7 Tb8 4.Tb5+! T:b5 5.h8D+**, partida ar fi fost remiză.

9. Wechsler – Donegan
(București, 1933)

Negrul putea continua liniștit cu 1...Db6 2.Df3 Cf6 cu joc ceva mai bun. În partidă, s-a continuat **1...N:f2+ 2.N:f2 D:h2+ 3.Rf1 Dh1+ 4.Ng1 Ch2+ 5.Rf2 Cg4+** remiză.

10. Dr. Bohosievici – Dr. Freitag
(Cernăuți, 1934)

În fața avalanșei de pioni, negrul a găsit **1...C:g5!**, o combinație originală de extremă eleganță **2.f:g5** forțat, căci după 2.R:g5, negrul ar putea sacrifica nebunul pentru pionul alb f4, cu egalitate! **2...Nd5!** Acum se poate înțelege ideea sacrificiului **3.Nh7 Nf7!!** strălucit; 4.g6 este greșit din cauza 4...N:g6! Datorită amenințării 4...N:h5, nebunul alb este singurul care poate fi mutat, dar unde anume? Oriunde va pendula pe diagonala b1-h7, negrul îl va ataca imediat **4.Ng6** singura **4...Na2** albul are figurile blocate, rămâne doar **5.Ne8 Nf7!** Nicăieri, nebunul alb nu poate respira liniștit; **remiză.**

1.24. Combinații de pat

Patul a fost mereu întâlnit, știindu-se că partea în avantaj material și/sau pozițional trebuie să-l evite, iar partea opusă să-l caute.

În vechime, patul avea aceeași „valoare" cu matul, regele care ajungea în poziție de pat fiind de asemenea înfrânt.

Regulile s-au schimbat în vederea dinamizării jocului, iar patul a devenit astăzi una dintre armele de apărare din arsenalul oricărui jucător, sau compozitor de studii.

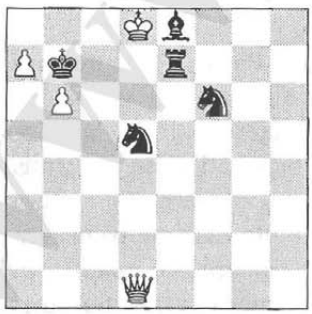
Mai trebuie subliniat faptul că patul are loc, de cele mai multe ori, **la bandă**, deși poate apărea (foarte rar) și în alte situații.

El se realizează aproape întotdeauna atunci când regele se găsește deja în poziție de pat, fiind necesar numai ca acesta să scape de unele figuri proprii.

În diagrama 18, este prezentat un studiu în care, pentru atingerea scopului final, sunt sacrificate mai întâi „gradele inferioare".

Paul Farago
(1921)

187



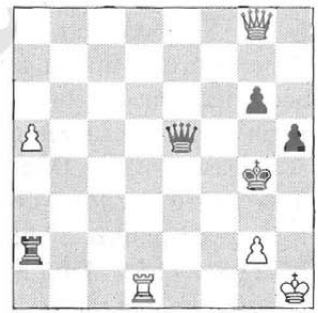
Albul la mutare, remiză

Negrul amenință 1...Td7#, dar la mutare este albul: **1. a8D+! R:a8 2.Da1+ Rb8** după 2...Rb7 3.Da7+ Rc6 4.D:e7 C:e7 5.R:e7 din cauza atacului dublu, albul scapă **3.De5+!** O resursă neașteptată! **3...T:e5** 3...Ra8 4.D:e7=! **4.b7 Ra7** nici o altă mutare nu lichidează poziția de pat **5.b8D+ Ra6 6.D:e5** cu remiză.

În poziția din diagrama 188, fiind sub dublu atac, negrul găsește o cale unică de salvare:

Spasski – Keres
(Moscova, 1961)

188

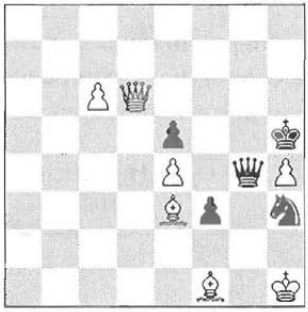


Negrul la mutare a continuat cu **1...Ta1!** posibil și 1...T:a5 2.Dg6+ Rh4 3.Td4+ D:d4 4. Dg3+ R:g3= **2.D:g6+ Rh4** după care regele său deja s-a autoblocat la bandă **3.T:a1 D:a1+** 3...Dh2+ 4.R:h2 pat **4.Rh2** cu amenințarea 5.Dg3#, dar... **4... Dh1+! 5.R:h1** pat!

www.steree.ro

Rodriguez – V. Vaisman
(București, 1974)

189



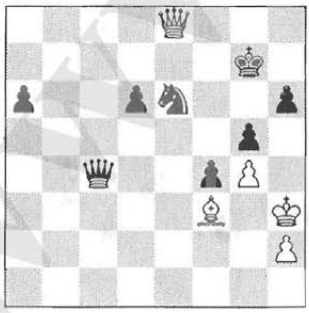
Negrul la mutare

În poziția din diagrama 189, negrul, cu o figură mai puțin, este pe marginea prăpastici...

Îl salvează tactica: **1...Cf2+! 2.N:f2** sau 2.Rh2? D:h4 3.Rg1 Dg3+ urmat de mat **2...Dh3+!! 3.Rg1!** 3.N:h3?= **3...Dg4+ 4.Rh2 Dh3+!!** cu remiză.

Sliwa – Doda
(Lodz, 1967)

190



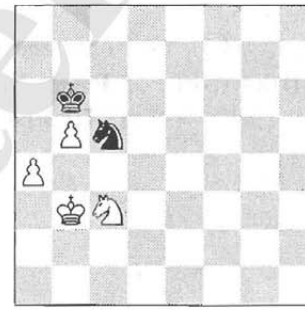
Albul la mutare

În diagrama 190, trei pioni în plus ai negrului s-au arătat de prisos în fața unui rege dispus să se apere: **1.De7+ Rg6** nu era mai bine 1...Rg8 2.De8+ Cf8 3.Nd5+! D:d5 4.D:f8+ pat; acum sfârșitul are același lait motiv **2.Ne4+! D:e4 3.Dg7+!** Pat.

Tot cu tema în cauză s-a salvat negrul în poziția din diagrama 191:

Aniței – Sălceanu
(Mamaia, 1982)

191



Albul la mutare

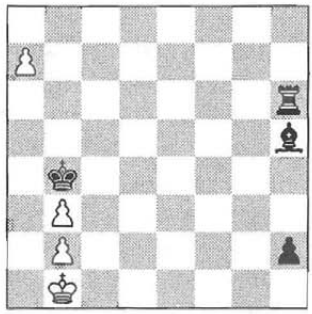
Hărțuit de șahurile calului negru, albul s-a decis la **1.Rc4?** 1.Rb3!±; la 1.Rb4 Cd3+ etc., dar a avut o surpriză: **1...Ra5!** calul negru neputând fi luat, partenerii au consemnat remiza după **2.Rd5 C:a4 3.Rc6 Cb6 4.Ce4 Cc4 5.Rc5 Ce5 6.Cd6.**

Frumos este și studiul din diagrama 192:

www.steer.ro

I. Kriheli
(1986)

192



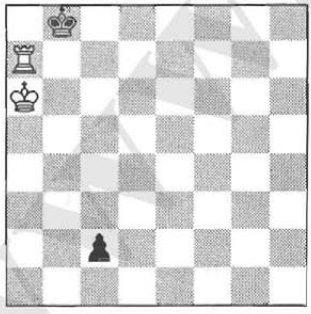
Alb la mutare remiză

1.a8D h1D+ N.A. Posibil și 1...Ng6+ 2.Ra2 Th5 3.Db7+ Rc5! 4.De7+ cu egalitate **2.D:h1 Ng6+ 3.Ra2! Nb1+!** 3...T:h1?= **4.Ra1! T:h1** pat.

Merită atenție și studiul din diagrama 193:

I. Cook

193



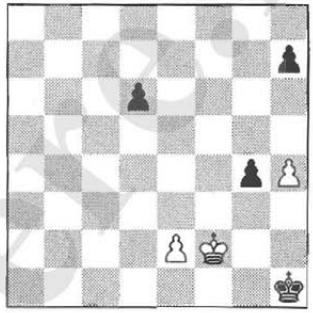
Albul la mutare remiză

Poziția nefericită a turnului obligă pe alb să se salveze *in extremis*: **1.Tb7+ Rc8 2.Tb5! c1D 3.Tc5+!** atragere **3...D:c5** pat.

Nu putem rămâne indiferenți la creația unui compozitor de renume. Vezi diagrama 194:

H. Rinck
(1912)

194

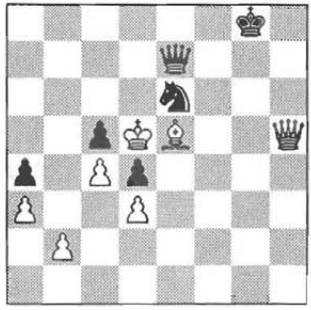


Albul la mutare, remiză

1.Rg3! h5 2.e4 Rg1 forțat, dar acum **3.e5!** atragere! **3...d:e5** și construcția de pat edificată de alb este gata!

Pietzsche – Fuchs
(R.D. Germană, 1963)

195

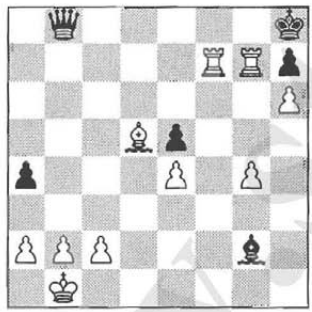


O idee neașteptată de salvare a găsit negrul în diagrama 195: *negrul, la mutare,* a continuat **1...Dd7+ 2.Re4** 2.Nd6?? Cf4+ **2...Dc6+ 3.Rf5** dar acum **3... Cg7+! 4.N:g7 Dg6+!!** urmat de pat.

Chiar și un tactician de talia ex-campionului mondial Tal a avut surpriza să „asiste" la așa ceva, chiar în propria sa partidă. Vezi diagrama 196:

Tal – Aaron

196



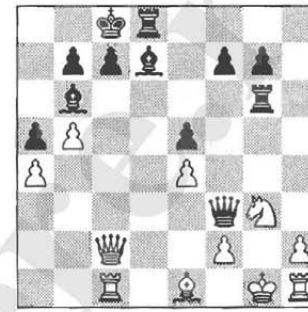
Negrul la mutare

În poziție disperată, campionul Indiei nu s-a pierdut cu firea: **1...N:e4!** În acest moment, negrul mai avea secunde numărate de gândire la ceasul de control; după replica fulgerătoare **2.N:e4?** indicată era mutarea intermediară 2.Tb7!; acum a urmat **2...D:b2+! 3.R:b2 a3+** și pat.

Extrem de rar patul poate surveni și în jocul de mijloc, ca în partida din diagrama 197:

Troitzki – Focht
(1896)

197



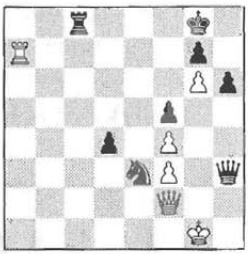
Albul la mutare

Nu se știe dacă cu albele a jucat cunoscutul compozitor de studii rus; dacă este așa, atunci la data disputării partidei el avea numai 10 ani (n. 1886), ceea ce ar scuza situația îngrozitoare la care a ajuns.

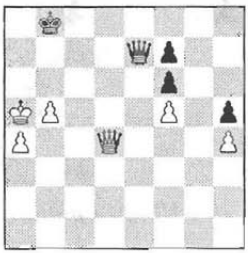
În această poziție compromisă, albul a întins o cursă rafinată: **1.Td1!** iar la răspunsul rectiliniu și neatent **1...Nh3?** trebuia 1...Th8 sau 1...Ne6; a urmat **2.T:d8+ R:d8 3.Dd1+! D:d1** pat.

Asimilarea temei patului oferă o armă redutabilă unui jucător.

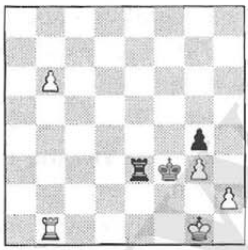
1.24.1. Exerciții



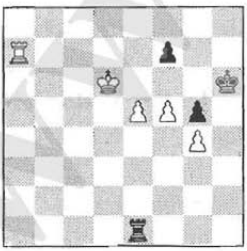
1. Albul la mutare.



2. Ce jucăm cu albul?



3. Negrul la mutare.

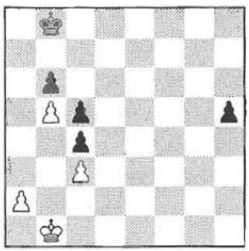


4. Cum continuă negrul?

5. Albul la mutare.

6. Albul la mutare

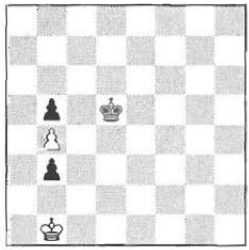
7. Albul la mutare.



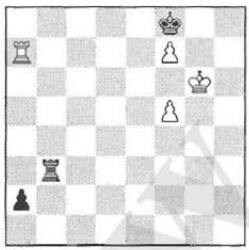
8. =

www.steer.ro

9. Albul la mutare.



10. Albul la mutare.



11. Negrul la mutare

12. Albul la mutare.

1.24.2. Soluții

1. Enyk – Effel
(Corespondență, 1957)
1.Ta8!! T:a8 1...Tf8 2.Da2+ cu egalitate; 1...Dg3+ 2.Rh1= **2. Da2+!! T:a2=**.

2. Cigorin – Schlechter
(Ostende, 1905)
Negrul stă precar; după **1... Dc7+**, singurul răspuns corect era 2.b6 De5+ 3.D:e5+ f:e5 4.f6 Rb7 5.Rb5 e4 6.a5 e3 7.a6+ urmat de 8.Rc6 cu câștig. Cigorin a jucat probabil automat **2.Db6+?** pregătindu-se să intre în finalul de pioni, dar surpriza **2...Ra8!!** și partida este remiză; la 3.D:c7 pat, iar la 3.R:a6 Dc8+ etc.

3. Schlechter – Wolf
(Nürnberg, 1906)
Ultima mutare albă, 1.b6?, a fost o eroare, trebuia 1.Tf1+ **1...Te1+!=**.

4. Tomović – Vidmar
(Ljublijana, 1945-46)
1...T:e5! 2.R:e5 f6+ cu egalitate.

5. Pilnik – Reshewsky
(Campionatul SUA, 1942)
1.Df2!=.

6. F. Lazard (1930)
O compoziție care cu greu ar putea rezulta într-o partidă. Cu

doi pioni mai puțin, numai o minune poate salva pe alb: **1.h5! g:h5** forțat, altfel 2.h6 **2.g6 f:g6** după 2...f6 ar fi urmat aceeași continuare ca în text **3.e6 d:e6 4.c5 d:c5** posibil probabil 4...h4= **5.a6 b:a6 6.b6 a:b6=**.

7. D. Ponziani
(1769)
1.Ne3! D:e3 2.Df2 D:f2 3.a5+ =.

8. I. Averbach
Pionul liber nu poate fi oprit, dar aceasta nu este necesar: **1.Rb2! h4 2.Ra3 h3 3.Ra4 h2 4.a3** și albul este pat!

9. Evans – Reshewsky
(Campionatul SUA, 1964)
În fața forțelor invadatoare superioare, albul s-a salvat cu **1.Dg8+!! R:g8 2.T:g7+!=**.

10. Yates – Tartakower
(Bad Hamburg, 1927)
1.Rb2 Rc4 2.Ra3 b2 2...Rc3? pat **3.Ra2!!** remiză, căci după 3...Rc3 4.Rb1 Rb3 pat.

11. Heming – Wakers
(Amsterdam, 1940)
În fața amenințării 2.Ta8+, negrul este forțat la ceva deosebit: **1...Tg3+** posibil și 1...a1D 2.T:a1 Tb6+ 3.f6 T:f6+ cu egalitate, sau 1...Tb6+ 2.Rg5 a1D 3.T:a1 R:f7= **2.Rf6** acum există două căi de egalare: **2...Ta3!** merge și 2...a1D+! 3.T:a1 Ta3= **3.T:a3 a1D+! 4.T:a1** pat.

12. Papé – Roth
(Lebau, 1925)
Cu o figură în plus, negrul speră să câștige, dar albul are în vedere o combinație elegantă: **1.d6! e:d6** forțat **2.Rd3!!** singura posibilitate, altfel urmează 2...Re2 sau 2...d3 **2...N:g3** sau 2...e5 3.a5= **3.a5 d5 4.a6 Nb8 5.a7! N:a7** pat; sfârșit cu conținut artistic.

1.25. Combinații pentru câștig de material

Aceste operații tactice încep uneori prin sacrificii materiale proprii, având drept obiectiv final câștigul a cel puțin unui pion advers.

Astfel de procedee sunt cele mai uzitate în practică, putând avea loc în toate fazele partidei. Ele se realizează cu ajutorul ideilor tactice asimilate până în prezent, dar și cu ajutorul multor altora, a celor cu nuanțe poziționale etc.

Abundența combinațiilor care au ca punct final **câștigul de material** poate fi explicată în două feluri:

a) războiul de pe eșichier poate duce adeseori la pierderi de efective, mai ales în urma combinațiilor de câștig de material;
b) datorită instinctului de posesiune al ființei umane, este foarte mare numărul acelora care se simt bine când dețin avantaj material.

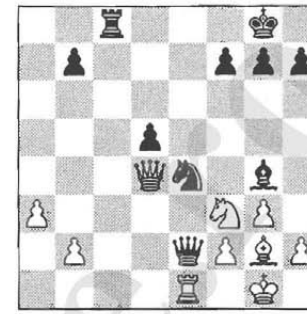
Marele maestru S. Flohr afirma că face parte din categoria acelora cărora „le place să sacrifice figurile adverse"!

În cazul când aceste operații încep prin sacrificii din „trupa" proprie, de regulă acestea au un caracter temporar scurt, între 1 și 5 mutări, care poartă denumirea de **pseudo-sacrificii,** adică sacrificii al căror final se soldează cu recâștigarea atât a echivalentului material sacrificat, cât și ceva în plus.

Un exemplu edificator este prezentat în diagrama 198: negrul speculează ultima mutare albă 1.Tfe1? (preferabil era 1.Ce5), pentru a câștiga material: **1...N:f3! 2.T:e2 Tc1+ 3.Nf1 N:e2 4.D:d5** 4.f4 N:f1 **4... T:f1+ 5.Rg2 T:f2+ 6.Rg1** după 6.Rh3 Nf1+ 7.Rh4 T:h2+ 8.Rg4 Cf6+ se pierde dama **6...Tf1+ 7.Rg2 Nf3+!** și albul a capitulat; după 8.R:f1 C:g3+, sau 8.Rh3 Cf2+.

Asgeirsson – Fairhurst
(Folkestone, 1933)

198



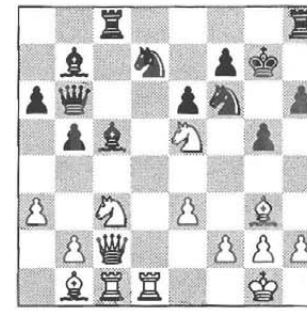
Negrul la mutare

Aceste operații tactice prin care de multe ori, în câteva mutări, dispar de pe tablă multe figuri de ambele părți necesită un calcul exact și o evaluare a poziției finale care va rezulta în urma decesului de efective din ambele tabere.

Instructivă în acest sens este poziția din diagrama 199:

Halic – Gotti
(Paris, 1933)

199

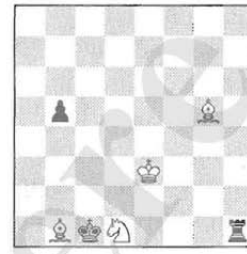


Albul la mutare

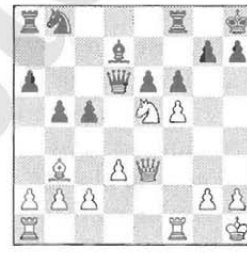
Combinația campionului român e precisă: **1.T:d7**. Merita atenție și 1.C:d7 Dc6 2.Ce4 D:e4 3.D:e4 N:e4 4.Ne5 Ne7 5.N:e4+– **1...C:d7 2.C:d7 Dc6 3.Ne5+ Rg8 4.Cf6+** posibil și 4.Cd5 sau 4.Ce4 **4...Rf8 5.Cce4** punct final! **5...Ne7 6.D:c6 T:c6 7.T:c6** sau 7.Cd7 + **7...N:c6 8.Cd7+** și negrul a depus armele.

Nu se va insista asupra altor operații de acest fel; acestea s-au întâlnit și apar la tot pasul în literatură. Prezintă importanță maximă, putând oricând decide soarta luptei.

3. –+



4. +–



5. +–

1.25.1. Exerciții

1. +–

2. +–

1.25.2. Soluții

1. Marović – Chagan
(1964)
1.D:g6! h:g6 2.N:f7+ T:f7 3.Th8+ R:h8 4.C:f7+ Rg8 5.C:d6 Td8 6.Te6 +-.

www.steaua.ro

2. Short – Vaganian
(Barcelona, 1989)

1.De8+! Rf5 2.Dc8+ Rf6 2...Rg6 3.De6+ câștigă nebunul **3.Ne5+!!** 1-0; 3...R:e5 4.Dc3+.

3. Rogoff – Portisch
(SUA, 1976)

Un exemplu a slăbiciunii câmpurilor albe: **1...h4! 2.T:g7+** insuficient și 2.T:g6 T:g6+ 3.Ng2 T:g2+ 4.Rh1 Tg:f2! **2... R:g7** 0-1.

4. D. Przepiorka
(1930)

1.Ne4! albul nu se teme de 1...T:d1 2.Re2+ **1...Tg1! 2.Nh6! R:d1 3.Rf2 Tg8** orice alte retrageri ale turnului, pierd imediat **4.Nd5!** cu atac dublu de mat și la turn.

5. Feltham – MacDonald
(Corespondență, 1932-33)

1.Cg6+! Rg8 1...h:g6 2.Dh3+ Rg8 3.f:g6 Tc8 4.T:f6! etc. **2.C:f8 R:f8 3.f:e6 Nc6 4.Dh3** 4.Tae1!? **4...h6 5.Dh5** 5.Tae1!? **5...Ne8 6.e7+ R:e7** 6...D:e7 7.Dd5 **7.Tae1+** 1-0.

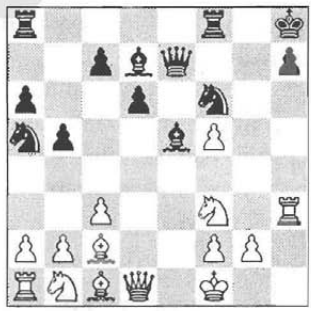
1.26. Dubla amenințare

Este un procedeu tactic de mare eficacitate; printr-o mutare oarecare, agresorul creează o **dublă amenințare.** Aceasta obligă adversarul să pareze ambele amenințări, ceea ce nu este totdcauna posibil, de multe ori tocmai în acest moment rupându-se echilibrul jocului.

Pentru exemplificare, în diagrama 200, să apelăm din nou la tacticianul Paul Keres.

Keres – Clarke
(Hastings, 1957-58)

200



După **20.Ch4**, albul a creat două amenințări: 21.Cg6+, cu câștigul damei, și 21.f4, cu câștigul nebunului, imobilizat pentru moment. Negrul nu are cum să le pareze simultan. După **20...Tg8 21.f4**, albul a câștigat o figură și partida.

Exemple asemănătoare au fost deja inserate în capitolele precedente.

În practică, trebuie găsite cât mai des astfel de idei, care pot oferi mari satisfacții.

2. +–

1.27. Alte combinații de mat (matul în general)

Dacă la fotbal jucătorii trebuie să aibă acel „simț al porții" pentru a putea marca cât mai multe goluri din diferite poziții, la jocul de șah, cu cât jucătorul devine mai performant, el trebuie să aibă din ce în ce mai dezvoltat acel **simț al matului**.

Acest simț necesită, cum s-a mai arătat, imaginație și o bună clarviziune tactică. Ambele se pot ameliora în mare măsură, prin antrenament.

3. 4#

1.27.1. Exerciții

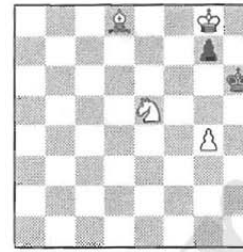
1. –+

4. +–

5. +–

www.steaua.ro

6. +–

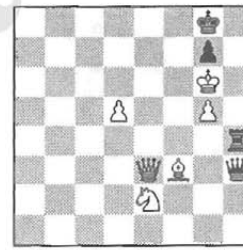


10. 4#

7. +–

11. +–

8. +–



12. –+

9. +–

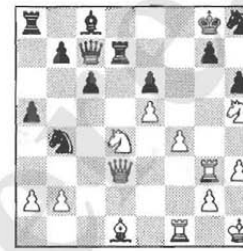
13. +–

www.stoa.ro

14. 3#

18. +–

15. +–



19. +–

16. +–

20. –+

17. –+

21. –+

22. +–

1.27.2. Soluții

1. Barcza – Tarnowsky
(Polonia, 1950)
1...Df3+! 0-1.

2. Kendro – Ichim
(A 10-a partidă din meci – Iași, 1933)
1.g6; tânărul Ichim a oprit jocul, dar se pare că-l putea prelungi: 1...h:g6 2.Dh6+ Rg8 3.T:f7! T:f7 4.D:g6+ Rf8! (4...Cg7?? 5. Ch6+ Rh8 6.C:f7+ Rg8 7.Dg7#; 4...Tg7? 5.C:g7 C:g7 6.Tf1! +–) 5.Ch6 Cd6 6.C:f7 (6.Dg8+? Re7 7.Dg5+ Rf8=) 6...C:f7 7.Dg7+ Re7 (7...Re8 8.Tf1 +–) 8.Tf1! Ne8 9.Cf6 Dc6 10.Cg4! cu amenințările imparabile 11.Ch6 sau 11.C:e5 +–.

3. Taylor – Winter
(Hastings, 1933)
1.Dh7+ Rf8 2.Dh8+ Re7 3.Cf5+ e:f5 4.Nc5#.

4. G. Alexandrescu – Obrenovici
(București, 1933)
1.Db3! Nd5 1...Db8+–; 1...e6 2.N:d7+ sau 2.N:f6, ambele cu +– **2.C:d5 a:b5 3.C:f6+** și mat la mutarea următoare.

5. Bondarevski – Keres
(Moscova, 1947)
După distrugerea poziției regelui negru, acesta va intra în rețea de mat: **1.T:h6+!** Este interesant că albul fiind în criză de timp, n-a observat această combinație simplă:
1...g:h6 2.De5+ Tg7 2...Rh7 3.Tf7+ Rg6 4.Df5# **3...Tf8+ Rh7 4.Df5+ Tg6 5.Tf7+ Rh8 6.De5+ Rg8 7.De8#.**

6. Fine – Dake
(Detroit, 1933)
Albul câștigă printr-o combinație rarisimă:
1.C:f6!! R:f6 1...h6+– **2.Ce4+ Rg7 3.Tc2 Da4 4.D:g5+ Ng6 5.Tc7+ Rg8** 5...Td7 6.b3 +– **6.D:g6+! h:g6 7.Cf6+** urmat de mat.

7. Alehin – Phillips
(New York, 1924)
1.C:h6! amenință 2.Dg8+ și 3.Dh8# **1...g5** 1...Tc8 2.D:c8 cu mat rapid **2.Dg8+ R:h6 3.D:g5+ Rh7 4.Dh5#.**

8. Balogh – Rey-Ardid
(Corespondență, 1932-33)
1.N:h7! 1-0; 1...R:h7 2.Df5+ Rh8 (2...R:h6 3.Dh3+ Rg6 4. Te6+ Rg5 5.Te5+ Rg6 6.Dh5+ Rf6 7.Df5#) 3.Dh5+ Dh6 4.D:h6+ cu câștig.

9. Studiu de **Troițki**
1.Cd5! Rd4 pierde 1...R:d5? 2.b8D f1D 3.Dd6+ Rc4 4.Da6+ **2.b8D f1D 3.Db6+! Re5 4.Ce3!** cu amenințări de mat. O poziție memorabilă.

10. Problemă de **Bolotbekov**
1.Cd3 *Zugzwang*
a) 1...g5 2.Ne7 Rg6 3.Ce5+ Rh6 4.Nf8#;
b) 1...g6 2.Nf6 g5 3.Ng7+ Rg6 4.Ce5#;
c) 1...Rg6 2.Cf4+ Rh6 3.g5#.
N.A. Mai scurt este 1.Ne7!! g5 (1...g6 2.Cf7#) 2.Nf8#.

11. ***Revista Internacional de Ajedrez*** (1992)
1.g7! amenință mat **1...a1D+ 2.Na4 Da2** sau 2...b1D 3.g8D+ Db8 4.Dd5#; prelungește jocul 2...D:a4+ 3.R:a4 Rb8 4.g8D Rc7 5.De8 b1D 6.Ng3+ etc. **3.Cc4 b1D 4.g8D+ Db8 5.Dd5+.**

12. G. Varadi – Cs. Lengyel
(Ungaria, 1962)
1...Te4!! 0-1; eliberarea coloanei.

13. Strautins – Sauermann
(Corespondență, 1984-88)
1.Tc6!! 1-0; 1...R:d5 2.Ng2#.

14. Problemă de **Victor Costin**
(1902)
1.Da7! 1-0; la 1...Rf8 2.Da1! etc.

15. Radeev – Ahmedov
(Baku, 1973)
1.Nb6 eliberarea spațiului **1... a:b6 2.T:e6+** 2.N:g6!? **2...Ce7** 2...Ne7 3.N:g6 Dd7 4.Tee1+– **3.D:f7+ Rd8 4.De8+! R:e8 5.N:g6#.**
N.A. Mergea și 1.N:g6! cu câștig rapid, de exemplu: 1...f:g6 2.Td8+ R:d8 3.D:f8+ și 3#.

16. Renard – Deklère
(Bruxelles, 1972)
1.T:d7!! D:d7 2.Td1 Dc7 2...Dc6 3.Df6 urmat de 4.Nb5; la 2...Nd5 3.T:d5! e:d5 4.e6! f:e6 5.Ce5 +– **3.Nb5+ Nc6 4.De4!** 1-0.

17. Barcza – Tal
(Tallin, 1971)
1...Td8!! 2.De3 D:c2!! 3.Rf1 Td1+ 0-1; 4.T:d1 D:d1+ 5.De1 Dd3+.

18. D. Byrne – Pinkus
(New York, 1948)
1.N:f7+! 1-0; 1...R:f7 2.Cg5+ Re8 3.De6 cu mat imparabil.

19. Alehin – Vesta
(1923)
1.Dh7+ R:h7 2.T:g7+! T:g7 3.Cf6+ Rg6 4.Nh5#.

20. Schröter – Ludwig
(*Deutsche Schachzeitung*, 1932)
Regele alb nerocat este condamnat la pedeapsa capitală: **1...Nb3! 2.T:d4 N:a4 3.b8D N:d4 4.Db7 Cd3+ 5.Rd2 N:e3** 0-1; 6.R:e3 (6.Rc3 Df6+ 7.Rc4 De6+ 8.Rc3 De5+ 9.Rc4 Dc5#) 6...D:f2+ 7.Re4 (7.Rd2 Ce5+ 8.Dd7+ T:d7+ 9.Rc3 De1#) 7... f5#.

21. *Le Courier des Echecs*
(1976)
1...Dg1+ 2.Cc1 D:c1+! 3.R:c1 Ta1#.

22. Troianescu – Winkler
(Iași, 1937)
1...Td1+ 2.Rg2 2.Rh2—+ **2... D:f2+ 3.R:f2 Ce4++ 4.Rg2 Tf2+ 5.Rh3 Th1#.**

1.28. Concluzii asupra operațiilor tactice

S-ar putea spune că situația conflictuală care are loc într-o partidă, prin dinamismul, ascuțimea și complicațiile ce se ivesc, amintește de un război, cu tot lexiconul care se utilizează în ambele cazuri, cum ar fi: strategie, tactică, superioritate de forțe, spargere, urmărire, punct de sprijin etc.

Jucătorul care conduce lupta trebuie să evalueze cu precizie modificările de situație, să ia decizii fondate și să nu uite că partenerul este capabil să-și apere cu perseverență și inteligență interesele, speculând orice posibilitate de a prelua inițiativa.

Deosebirea este că pe eșichier totul nu este decât un joc, cu o serie de reguli și limite precise.

Știind toate acestea, am putea încerca să definim ce este, până la urmă, această luptă șahistă și care sunt trăsăturile sale caracteristice.

Cu toate că fiecare din tabere acționează fățiș pe tablă, rezultatul luptei este imprevizibil de multe ori și nu se poate prevedea întotdeauna dinainte care va fi mersul luptei, chiar dacă poziția s-a simplificat sensibil.

De aceea, la aprecierea cursului jocului și alegerea mutărilor, pot greși (cum s-a văzut) jucători renumiți.

În evoluția luptei există o serie de aspecte:

a) evenimentele au un caracter ireversibil, iar repetarea mutărilor sau a unei poziții nu este decât un caz de excepție;

b) pe măsura evoluției partidei, efectivele se răresc în urma simplificărilor. În acest timp, echilibrul de forțe poate fi păstrat sau rupt. În urma simplificărilor, se micșorează volumul de informații din partida în evoluție.

Simplificarea poziției permite jucătorilor să ia decizii bazate pe analize și pe un calcul concret al variantelor, cu mai multă exactitate.

Jucătorul pornit pe drumul șahului de performanță trebuie, întâi de toate, să facă progrese serioase în domeniul calculului concret al variantelor, sau, cum i se mai spune, în **dezvoltarea capacității tactice**.

Indiferent dacă îi place sau nu, jucătorul trebuie să-și desăvârșească în permanență registrul tactic, în caz contrar existând riscul opririi la un nivel de performanță oarecare, ceea ce se numește **plafonare**, un epitet neplăcut.

În istoria șahului există mii de jucători de talent, care promiteau să devină mari campioni. Rezultatele lor sportive – debordante la început – au stagnat la un moment dat. Se părea că aceasta este ceva trecător; după un timp aceștia însă au intrat în anonimat, sau au rămas cel mult la stadiul unor jucători de o anumită categorie sportivă.

Una dintre explicații este că o bună parte din aceștia nu au avut voința necesară pentru a munci în domeniul capacității de calcul mintal al variantelor.

www.ichess.ro

Capitolul 2

CALCULUL VARIANTELOR

Oricare jucător de șah, chiar lipsit de experiență, înțelege, după o scurtă practică, faptul că în timpul unei partide, el trebuie să lupte contra unor idei adverse (cum ar fi, spre exemplu, unele amenințări) și în același timp să creeze amenințările sale proprii, fără de care victoria sau remiza nu este posibilă.

Considerând că **fiecare mutare trebuie efectuată numai după o judecată prealabilă**, se poate spune că efortul jucătorului constă în cea mai mare măsură în calculul mintal.

Practica arată că din tot procesul de gândire în lupta șahistă, aproximativ 90% trebuie alocat calculului variantelor.

Chiar cea mai simplă poziție cum ar fi R+P ↔ R are un conținut de idei și necesită calcul, fără de care nu se ajunge la progres.

În cursul unei partide, jucătorul rareori face o combinație care necesită calcul lung și exact.

Aproape la fiecare mutare, el se ocupă cu analiza și aprecierea poziției pe o lungime scurtă, de 2-3 mutări, alcătuind eventual un plan de joc.

În timpul acestui travaliu, el consumă timp de gândire, când parcurgând rapid diferite variante scurte, când – mai rar – calculând o variantă mai lungă, complicată.

Deci **calculul mintal al variantelor este o cercetare a mutărilor proprii și adverse, de o lungime variabilă ca număr de mutări**.

Când jucătorul gândește ce mutare ar trebui să efectueze, el caută să prevadă și să aprecieze pentru fiecare dintre posibilitățile sale, ce riposte ar avea partenerul. El trebuie să examineze cât mai multe continuări, cu presupusele replici adverse.

Deci, **obiectivul de îmbunătățire a capacității de calcul tinde să confere capacitatea de a putea calcula un număr**

de variante (uneori lungi), cât mai precis și în timp cât mai scurt.

Se înțelege că pe durata acestui proces de gândire, de un mare ajutor sunt operațiile tactice studiate. Cum s-a văzut, după găsirea ideii, calculul era mai ușor, majoritatea exemplelor de rezolvat având de regulă o variantă forțată, cu puține ramificații.

Înainte de a trece la studiul unor noțiuni mai complexe, este necesar să punem bazele unei bune tehnici de calcul, care trebuie deprinsă cât mai devreme.

În acest domeniu a apărut o singură carte de A. Kotov, *Tainele gândirii jucătorului de șah.*

Această lucrare este deosebit de utilă pentru progresul în gândire al viitorului jucător performant.

Trebuie, deci, considerat că munca ce ne așteaptă constituie unul dintre momentele critice în pregătire, care dacă va fi depășit, va permite ascensiunea spre rezultate superioare și va implementa siguranța și plăcerea de a juca. În caz contrar, există riscul ca după o perioadă de timp, să fim nevoiți să depunem totuși aceeași muncă, dar atunci dacă nu va fi prea târziu, vor exista probabil multe dificultăți, căci între timp s-ar putea acumula unele „năravuri" în gândire.

Unii poate vor spune că, atunci când s-au dedicat practicării acestei discipline, nu și-au imaginat că va trebui să facă antrenamente de calcul; nu bănuiau că șahul are laturi neplăcute, chiar dezagreabile!

Răspunsul este că există, în fiecare sport de performanță, astfel de aspecte, când trebuie depusă o muncă „neagră", mai puțin plăcută.

La scurt timp după începerea acestui ciclu de antrenamente sistematice, perseverența va începe să fie răsplătită prin rezultate. Antrenorul trebuie să facă în așa fel ca aceste momente „critice" să fie cât mai agreabile, exploatând pasiunea și voința subiectului, pentru a depăși aceste momente inevitabile, dar necesare.

2.1. Dezvoltarea capacității tactice

Ca metodologie generală de antrenament, specialiștii sunt în unanimitate de acord că acesta trebuie efectuat în condițiile simulării unei partide de con-

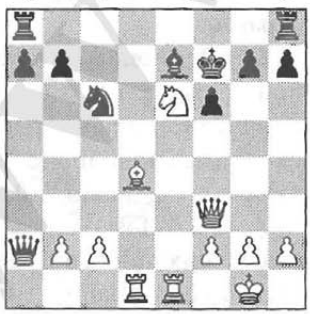
curs, sau chiar ceva mai vitrege. Cu cât va fi mai greu la antrenament, cu atât va fi mai ușor la concurs; deci se poate porni un casetofon, încercând concentrarea în aceste condiții. Cam așa proceda la antrenament fostul campion mondial M. Botvinnik și n-a ajuns prea rău!

Alături de tabla cu figuri, se va instala un ceas de control, iar locul fișei pentru notarea mutărilor partidei va fi luat de un caiet special pentru acest gen de pregătire, în care vor fi notate toate exercițiile propuse de profesor, sau alese de autodidact.

Pentru exemplificare, trebuie notată următoarea poziție din diagrama 201. Selectat dintr-o monografie de I. Neistadt, acest exercițiu este util, chiar dacă partida s-a desfășurat poștal.

Keres – Laurentius
(Corespondență, 1935)

201



Albul la mutare

Ca timp de gândire, se vor acorda pentru început circa 30 de minute, „deconspirând" prima mutare, pentru ușurința calculului:

1.N:f6! Din acest moment, trebuie calculate toate posibilitățile, fără deplasarea figurilor. Întrucât albul a capturat un pion și este amenințat și cel din g7, trebuie să ne limităm la examinarea celor două continuări: 1...g:f6 și 1...N:f6. La orice altceva, ar urma un șah mortal, iar fuga regelui sub focul inamic nu necesită vreun calcul.

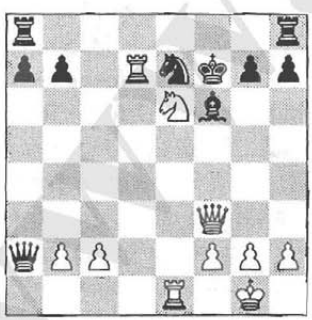
A) **1...g:f6 2.Dh5+ Rg8 3.Dg4+ Rf7 4.Dg7+ Re8 5.Cc7#.**

B) **1...N:f6**; aici avem ce calcula: **2.Td7+** această a doua mutare a combinației cere eforturi în calcul, pentru că negrul poate interpune calul, dar poate să și fugă cu regele. Să încercăm: a) **2...Rg8?** aceasta permite sacrificiul 3.D:f6! g:f6 4.Tg7#; b) **2...Rg6 3.Dg4+ Rh6 4.Dh3+ Rg6 5.Cf4+ Rg5 6.Dh5+ R:f4 7.g3#**; s-a găsit matul, nu este necesar să se găsească și altul, care întâmplător există: 3.Cf4+ Rf5 (3...Rh6 4.Dh5#, sau 3... Rg5 4.Dh5+ R:f4 5.g3#) 4.Dh3+ R:f4 5.Dh5 și 6.g3#.

În astfel de situații plăcute, când există chiar două maturi,

se recomandă ca operațiile suplementare de calcul să fie făcute numai când adversarul este la mutare, pentru a nu consuma din timpul de gândire propriu.
c) până acum n-a fost prea greu, căci am putut teroriza cu șahuri pe inamic; să vedem ce putem găsi după **2...Re8.** Pare evidentă 3.Cc5+, dar, pentru că nu se vede nimic decisiv, trebuie căutate alte căi. După câteva căutări găsim **3.T:b7!**; acum calul negru este atacat, șahul prin descoperire este în continuare posibil **3...Ce5 4.C:g7+ N:g7 5.T:g7** matul este aproape, se poate opri calculul; poziția este clar decisă. Rămâne de calculat continuarea jucată în partidă;
d) **2...Ce7** această poziție merită o nouă diagramă (202):

202



Albul la mutare

Când a inițiat combinația, albul trebuia să prevadă această poziție, în care partenerul are un nebun în plus. **3.T:e7+! R:e7** nu este necesar să se mai calculeze fuga regelui 3...Rg8 sau 3...Rg6; variantele sunt asemănătoare cu cele găsite anterior **4.D:b7+ Rd6** după retragerea la e8, în afară de căutarea matului (există 7#), se pot lua ambele turnuri negre **5.Dc7+ Rd5 6.Dc5#**.

În acest caz, în procesul de calcul s-a plecat de la o primă mutare, după care calculul se poate ramifica.

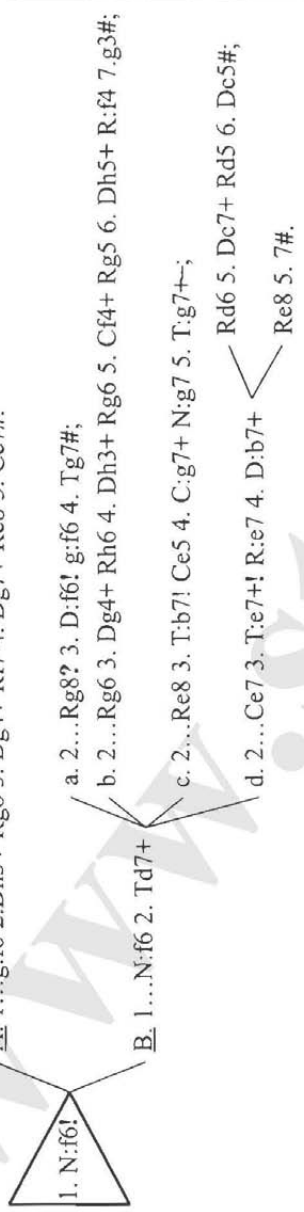
În limbajul tehnic al șahului, o astfel de ramificație se numește **arbore de calcul**. Să figurăm pentru cazul nostru acest arbore și să vedem pentru ce anume este necesar (vezi figura 1).

Se observă că din tulpină s-au ramificat două „crengi", dintre care cea de jos s-a despărțit la rândul ei în patru ramuri; din acestea, cea notată „d" este varianta care s-a jucat în partidă.

Cazul prezentat a fost relativ simplu; pot exista situații mai complicate, în care din tulpină se ramifică mai multe crengi, apoi crenguțe, ramuri, lăstare etc.

Aceasta a fost o reprezentare grafică a modului cum se înlănțuiesc unele variante ce trebuie calculate în cazul de față.

Fig. 1: **Keres – Laurentius**



Obiectivul nostru este îmbunătățirea tehnicii de calcul, deci trebuie găsit un procedeu care să sistematizeze și să ușureze calculul mintal, care de obicei are o **structură arborescentă**.

Prin formarea și consolidarea unei bune tehnici de calcul, este necesară respectarea următoarelor reguli practice:

1. Înainte de a trece la orice încercare de a calcula, **jucătorul trebuie să stabilească acele mutări care i se par mai bune, demne de analizat cu prioritate.**

Astfel de mutări se numesc **MUTĂRI-CANDIDAT** și sunt **probabil** cele mai bune. Probabil, pentru că alegerea acestora depinde în mare măsură de:

- gradul de complexitate al poziției; câteodată, unele mutări ascunse, paradoxale, nu se lasă ușor descoperite;
- experiența practică;
- timpul de gândire la ceas, de care dispunem;
- talent, intuiție, „simțul poziției";
- nivelul de cunoștințe, pregătire teoretică, cultură șahistă generală;
- stadiul de antrenament;
- trăsăturile de caracter și calitățile moral-volitive.

www.stoicescu

Mai sunt și alți factori de mai mică importanță.

În partida de mai sus, pentru ușurința înțelegerii, s-a plecat de la o singură mutare-candidat, 1.N:f6!. Stabilirea mutărilor-candidat trebuie făcută fără grabă, cu toată exactitatea și cu atenție deosebită.

2. Trebuie stabilită ordinea de prioritate în calcul; cu alte cuvinte, am vrea să știm **prioritatea (eșalonarea) în analiză a unor mutări-candidat, față de altele.** Aici lucrurile nu sunt chiar așa de simple.

Unii jucători s-ar lăsa tentați să analizeze mai întâi o anumită continuare, în timp ce, pentru aceeași poziție, alții ar începe calculul cu alte continuări.

Există păreri fondate care susțin că în calcul trebuie preferate mai întâi variantele cu caracter „combinativ", față de cele cu tentă „pozițională", care pun mai puține probleme de calcul.

În general, putem fi de acord cu aceasta, cu precizarea că, în unele cazuri, acestea nu sunt lesne de eșalonat, iar calculul ar putea să rezerve surprize, în sensul că o variantă considerată pozițională să prezinte un caracter diferit la calcul...

De aceea, recomandarea practică este că alegerea ordinii de calcul a mutărilor-candidat trebuie făcută în ordinea „tăriei" presupuse a acestora: dacă ni se pare că una dintre acestea este cea mai bună, se va începe calculul ei. Este curios că de acest amănunt nu s-a preocupat nici un autor.

3. Când se începe calculul unei variante, acesta trebuie făcut cu răbdare și exactitate, până se ajunge la o concluzie definitivă.

Este complet contraindicat ca înainte de a se încheia calculul unei variante cu concluzia respectivă, să se treacă la alta, adică să se facă o **alergare** pe diferite ramuri ale arborelui de calcul, fără să se ajungă la o concluzie clară asupra variantei luate în calcul.

4. Odată terminate calculele de-a lungul tuturor ramificațiilor avute în vedere, **se ia decizia: care anume este mutarea care trebuie efectuată?**

De regulă, această decizie trebuie luată fără să ne mai întoarcem o dată „să verificăm pentru mai multă siguranță" o serie de variante. Dacă rezerva de timp de gândire permite, se poate face și această verificare.

Monografia lui A. Kotov prezintă sugestiv și exemple de modul cum nu trebuie efectuat calculul variantelor. Acest lucru are mare importanță practică, iar manualul trebuie studiat.

Multe sunt partidele la a căror terminare se pot auzi lamentările unor parteneri că:

- n-au văzut la un moment dat o anumită continuare proprie sau adversă;
- au văzut continuarea respectivă, dar au subestimat forța acesteia;
- lipsa timpului de gândire care n-a permis calculul exhaustiv este invocată adesea.

Simptomele prezentate de cei în cauză, pot fi următoarele:

a) incapacitatea de a eșalona pentru calcul câteva mutări-candidat, unele dintre acestea chiar neintrând în vederile lor, în special așa-numitele **poante**, sau mutări intermediare proprii și mai ales adverse;

b) dificultatea de a calcula precis o variantă la lungimea necesară de mutări, cu evaluarea finală a acesteia;

c) „fuga" repetată de-a lungul diferitelor variante, în speranța că „de această dată" se va găsi o soluție mai bună;

d) nehotărâre în decizie asupra unei continuări și reflecții „filozofice".

e) lipsa bagajului tehnic de cunoștințe și a criteriilor de apreciere a pozițiilor; jucătorul este într-un stadiu puțin avansat de pregătire și poate n-a învățat încă criteriile de apreciere a unei poziții, în special a finalurilor care pot surveni la finele unei variante calculate până în acel moment. Este frecventă evitarea trecerii în final;

f) consumul excesiv al timpului de gândire, datorită tocmai carențelor expuse.

În astfel de situații, unii jucători își pierd cumpătul, neștiind ce să întreprindă, acest lucru putând duce la deteriorarea unei partide suficient de bine conduse până atunci.

Rezultatele unui astfel de sportiv – cotat de multe ori ca o tânără speranță – vor stagna, putând apărea tracul, manifestări de teamă în joc, de înfrângeri și de adversar, descurajare, joc crispat, evitarea complicațiilor tactice și a finalurilor, joc pasiv etc.

Adeseori, alți parteneri care încep să cunoască aceste lacune, vor încerca să profite de carențele „neantrenatului".

Dacă în această perioadă oarecum critică, antrenorul sau jucătorul însuși prin autoanaliză obiectivă, nu va schimba radical această stare de lucruri, pericolul plafonării sau chiar al renunțării definitive la șahul de performanță va deveni o realitate.

Dacă, însă, va exista atitudinea pozitivă hotărâtă de a înlătura această deficiență, trebuie început lucrul cu răbdare și seriozitate în domeniul pe care îl tratează acest capitol și cel următor.

Evoluția celui ce parcurge un program serios de pregătire va fi:

– după o perioadă relativ scurtă (maximum 6 luni), „antrenatul" va începe să calculeze mai lesnicios și mai exact variante din ce în ce mai lungi, timpul de reflecție scurtându-se. Treptat, va ajunge să vadă unele **continuări ascunse,** surprinzătoare, chiar paradoxale, se va diminua tracul, teama de adversar, pe scurt va căpăta o încredere sporită în forțele proprii;

– jocul său va căpăta o tentă mai relaxată, iar după partidă va resimți mai puțin oboseala; rezultatele sportive vor fi în ascensiune, iar unii parteneri vor trebui să-l trateze cu mai multă precauție și respect.

Schimbarea aceasta trebuie deci făcută, indiferent dacă la metoda de pregătire se adaugă ceva ce pare monoton sau plictiscos.

Să luăm permanent în considerare faptul că munca respectivă este necesară, chiar dacă pare a avea ceva dezagreabil.

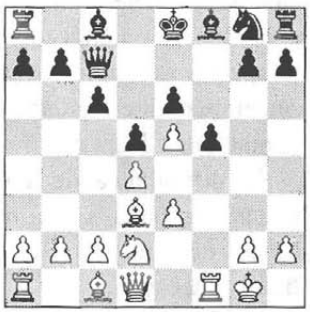
Până când oare trebuie lucrat în acest domeniu?

Răspunsul este: până atunci când, dintr-o slăbiciune, calculul variantelor va deveni latura tare a jucătorului. O astfel de gimnastică a minții va trebui perpetuată, în vederea menținerii formei sportive.

În poziția din diagrama 203,

Alehin – Nenarokov
(Moscova, 1907)

203



albul a continuat cu 10.c4?!, pierzând la mutarea 38.

În analizele sale, tânărul Alehin a indicat posibilitatea **10.e4!!**, pe care n-a avut curajul s-o joace. Ne propunem s-o calculăm în detaliu:

A) **10...d:e4 11.N:e4**
11.C:e4? f:e4 12.N:e4 Ce7∓
11.f:e4 12.C:e4 Nd7
12...Ce7 13.Cd6+ Rd7 14.Dh5 Dd8 (14...g6 15.Dh4±) 15.Tf7 (15.Cf7? De8) 15...h6 16.Ng5 Rc7 (16...g6 17.Dh4 Tg8 18. N:e7 N:e7 19.Taf1+–) 17.Dh4 h:g5 18.D:h8 Nd7 19.Taf1+–
13.Dh5+ g6 14.Df3 0-0-0 15.D:f8 T:f8 16.T:f8+ Ne8 17.T:e8+ Rd7 18.Cf6+ C:f6 19.T:h8 Db6
19...Cd5 20.T:h7+ Ce7 21.Ng5 +–;
20.c3 Cg4 21.T:h7+ +–.

B) **10...f:e4 11.N:e4 d:e4 12. C:e4** prin intervertire de mutări, a rezultat aceeași poziție ca în varianta A;

C) **10...Db6 11.e:f5 D:d4+ 12. Rh1 e:f5**
12...D:e5 13.Te1 Dd6 14.Dh5+ Rd8 15.Cf3 Cf6 16.Dh4 sau 16.Ng5, ambele cu +–
13.Cb3 Dh4 14.c4 d:c4 15.Tf4 De7 16.N:c4 Ne6 17.Ca5 Td8 18.Dc2±.

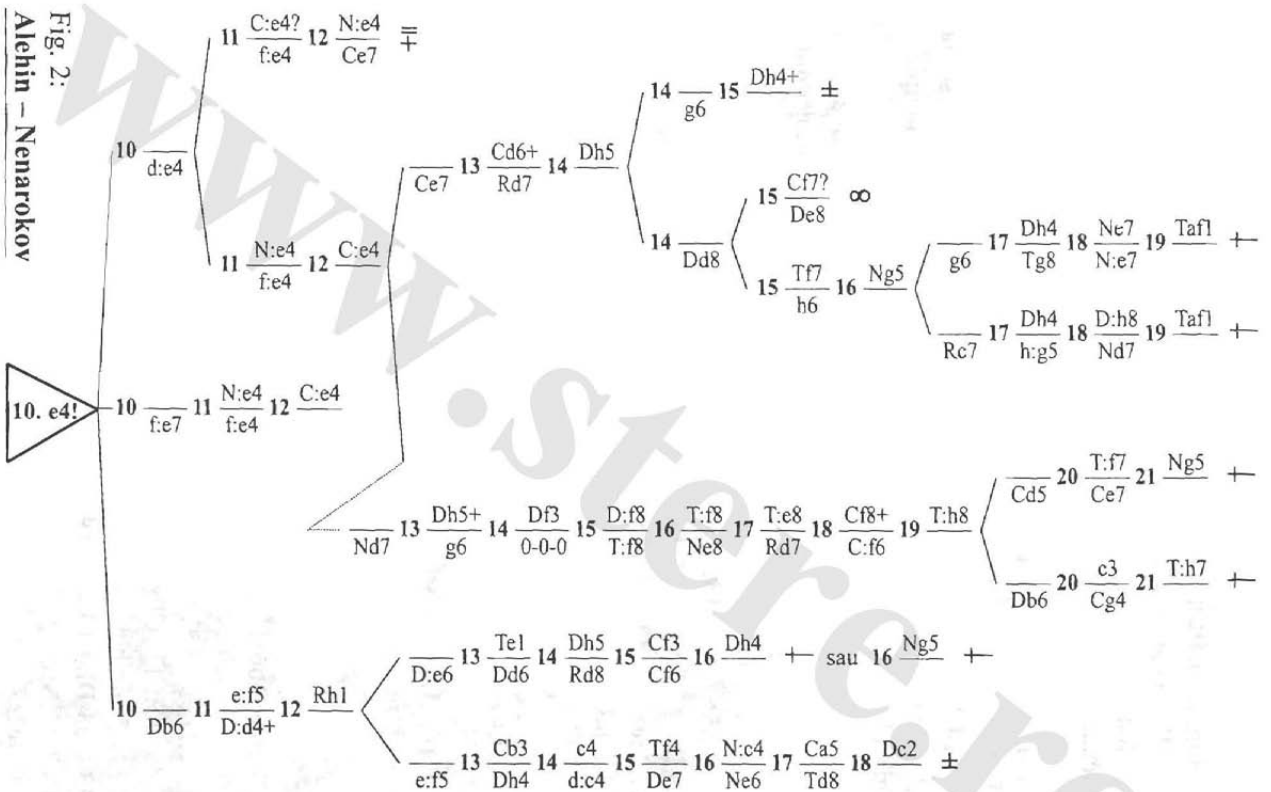
Să figurăm arborele de calcul (vezi fig. 2).

Cititorul s-ar putea întreba la ce servesc aceste reprezentări grafice numite **arbori de calcul**, deoarece în timpul partidei nu există timp pentru astfel de scheme și nu este permis.

Indiscutabil, acestea se fac numai în această fază incipientă a învățării, pentru:
- a disciplina și ordona modul de gândire și efortul mintal;
- a expune diferite configurații de calcul, care – cum se va vedea mai jos – nu sunt numai arborescente;
- a arăta cam la ce profunzime de mutări trebuie făcut calculul și cam la ce grad de precizie;
- a atrage atenția că travaliul necesar în acest domeniu este uneori destul de dificil, cerând seriozitate, răbdare și perseverență, elemente de care din păcate se tem mulți, nu numai în șah, ci și în viață.

Faptul că poantele sau mutările intermediare creează dificultăți suplementare uneori greu de sesizat la calcul este confirmat în diagrama 204, cu un astfel de caz:

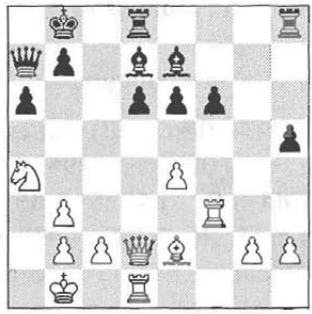
Fig. 2:
Alehin – Nenarokov



www.stere.ro

Keres – Botvinnik
(Moscova, 1956)

204



Albul la mutare

Perechea neagră de nebuni are pentru moment un rol defensiv, iar pionii negri centrali trebuiesc apărați, reprezentând mai curând slăbiciuni.

Dar cel mai important element care trebuie sesizat – altfel nu se poate pătrunde în caracteristicile intime ale poziției –, este acela că dama neagră este afară din joc, lipsită de orice mobilitate.

Aceste considerații sunt valabile numai pentru clipa de față, pentru că negrul la mutare ar putea juca mutările intermediare 1...N:a4 sau 1...b5, redând libertatea damei. Trebuie acționat deci rapid și exact.

1.T:f6! combinație de distragere a nebunului negru, pentru a putea câștiga eventual dama; variantele posibile:

a) 1...N:f6 2.D:d6+ și 3.Cb6+; desigur că negrul nu este obligat să reia turnul, deci trebuie calculate variante de apărare acceptabile;

b) 1...N:a4 mutare intermediară, la care și albul dispune de una: 2.T:e6, după care cade unul din nebuni: 2...N:b4 3.T:e7 și albul rămâne cu un pion în plus;

c) 1...b5 negrul ar vrea să ia turnul numai după retragerea calului 2.Tf7! Ne8 (evident 2...b:a4? 3.T:e7+–) 3.Tg7!! b:a4 4.Db4+ Ra8 (4...Db7? 5.D:b7+ R:b7 6.T:e7+ +–; la 4...Rc8 5.T:e7!! – distragere – 5...D:e7 6.N:a6+ urmat de mat) 5.e5! și pionul d6 fiind legat, 6.Nf3+ va decide.

Negrul însă s-a împăcat cu pierderea pionului și a continuat

1...Th7

Trebuia să prevadă albul și acest răspuns? Desigur, uneori o astfel de replică „inofensivă" poate răsturna soarta partidei.

2.Tg6 b5 Acum dama neagră are mai mult aer, dar cu prețul slăbirii poziției regelui.

3.Cc3 Calul se va putea îndrepta spre poziții active, vom vedea unde anume.

3...Dc5 4.Ca2! Ra7 5.Cb4 Tf8 6.Nf3 Împiedică 6...Tf2.

6...h4 7.h3 Nc8 8.Cd3 Dc7 Dama n-are nici un câmp pe linia a 5-a; la 8...Dd4 9.c3 Db6 10.e5 nu merge 10...d5? 11.N:d5. **9.Cf4** Asemenea manevre de cal trebuiesc găsite. După 1... Th7 jocul n-a mai avut un caracter forțat-combinativ, totuși albul a trebuit să joace energic, pentru a menține inițiativa. **9...Tf6** În poziție dificilă, negrul încearcă ultima șansă: dacă 10.T:f6 N:f6 11.D:d6 D:d6 12.T:d6 Ne5 13.Td8 N:f4 14.T:c8 Td7 cu nebuni de culori diferite și oarecari șanse de remiză. Nici în această situație Keres nu s-a relaxat, ci a găsit cele mai eficace continuări **10.Ng4! T:g6** Nu ajută 10...Thf7 11.C:e6! N:e6 12.N:e6 T:g6 13.N:f7. **11.C:g6** Acum și pionul d6 este în pericol; negrul preferă să-l piardă, dar oricum sfârșitul este aproape. **11...Nb7 12.N:e6 Nd8 13.Nd5** 13.e5!? **13...N:d5 14.D:d5 Tf7 15.e5** și negrul s-a recunoscut învins.

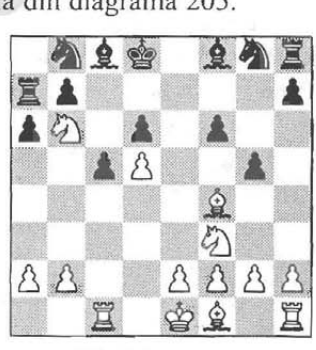
Să figurăm prescurtat arborele de calcul (vezi fig. 3). Și acesta arată „normal", ca un pom, din tulpina căruia pleacă ramuri; este cazul cel mai des întâlnit, în care, într-o poziție suficient de complicată, există mai multe variante de calculat, patru în cazul nostru.

Un alt exemplu:

Rădulescu – Troianescu
(București, 1962)

1.d4 e6 2.c4 c5 3.d5 e:d5 4.c:d5 d6 5.Cc3 g6?! într-o structură „Benoni", negrul încearcă o continuare mai aparte în locul obișnuitei 5...Cf6, însă nu reușește să se dezvolte normal: **6.Nf4 a6 7.Da4+! Dd7 8.D:d7+ R:d7** după 8...C:d7 sau 8...N:d7, 9.Ce4± **9.Ca4 Rd8 10.Cb6 Ta7 11.Cf3 f6 12.Tc1 g5** s-a ajuns la poziția din diagrama 205.

205



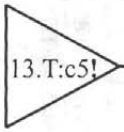
Albul la mutare

De necrezut, dar negrul este complet nedezvoltat! Decizia nu trebuie să întârzie: **13.T:c5! Nf5 14.Ng3 Cd7 15.Tc8+ Re7 16.C:d7** 16.Cd4!

Fig. 3: **Keres – Botvinnik**

www.stcn.ro

Fig. 4: **Rădulescu – Troianescu**



$$\frac{\text{—}}{\text{Nf5}}\ \mathbf{14}\ \frac{\text{Ng3}}{\text{Cd7}}\ \mathbf{15}\ \frac{\text{Tc8+}}{\text{Re7}}\ \mathbf{16}\ \frac{\text{C:d7}}{\text{N:d7}}\ \mathbf{17}\ \frac{\text{N:d6}}{\text{R:d6}}\ \mathbf{18}\ \frac{\text{T:f8}}{\text{b5}}\ \mathbf{19}\ \frac{\text{e4}}{\text{—}}\ +-$$

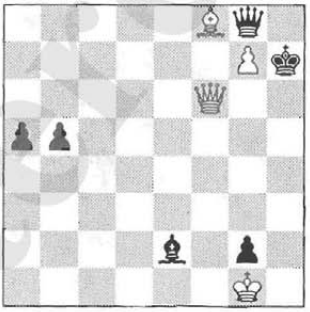
sau 16.Cc4 **16...N:d7 17.N:d6+ R:d6 18.T:f8 b5** lupta s-a încheiat, restul continuă inerțial **19.e4 Tc7 20.Rd2 Tc8 21.T:c8 N:c8 22.Nd3** și albul a câștigat repede.

Să vedem cum arată arborele de calcul (vezi fig.4). Ca o tulpină goală, fără ramificații, fiind tipică pentru variante forțate, fără subvariante colaterale. Acestea prezintă avantajul că permit un calcul exact la o lungime de mutări relativ mare. S-ar putea presupune că structurile de calcul arborescente sunt caracteristice pentru poziții cu multe figuri pe tablă, iar cele liniare, pentru poziții mai simple. În general, aceasta este adevărat, dar se pot întâlni adeseori poziții încărcate cu piese care necesită un calcul liniar, sau poziții simple de final, în care schemele de calcul au multe ramificații.

Se mai pot ivi unele poziții ca cea din diagrama 206, în care, cum se va vedea, schema de calcul are o configurație ceva mai aparte:

Paul Farago
(Sfârșit de studiu, 1946)

206



Negrul la mutare, albul câștigă

Să identificăm ce mutări-candidat are negrul la dispoziție:
A) 1...Dc4 sau alte ieșiri ale damei pe diagonala a2-g8;
B) 1...Nc4;
C) 1...Nd3;
D) 1...Nd1;
E) 1...a4;
F) 1...b4.

Deci albul trebuie să calculeze șase variante, în schimb găsirea câștigului în acest studiu dificil oferă încântare.

A) **1...Dc4 2.g8D+ R:g8 2.Dg7#;**

B) **1...Nc4 2.Dg5 Df7** 2...Nf7 3.Df5+ Rh6 4.D:f7!+–; 2...Ne2 3.Df5+ Rh6 4.De6+! Rh7 5.De4+ Rh6 6.D:e2 a4 7.De6+ Rh7 8.Df6 cu 3# **3.g8D+ D:g8 4.Dh5(6)#;**

C) **1...Nd3 2.Dg5 Ne2 3.Df5+ Rh6 4.De6+** cu câștig deja cunoscut;

D) **1...Nd1 2.Df5+ Rh6 3.Dd5 Rh7 4.Dd3+ Rh6 5.D:d1** cu câștig analog celorlalte variante;

E) **1...a4 2.Df5+ Rh6 3.De6+ Rh7 4.De4+** 4.D:e2 Df7 și regele negru obține câmpul de refugiu g8 **4...Rh6 5.D:e2 a3** la 5...Rg6 6.De8+ Rf5 7.D:b5+ Rf6 (7...Rg6 8.De8+ Rf5 9.D:a4+–) 8.D:a4 Dd5 (8...Dh7 9.Df4+ Re6 10.Dh6!+–) 9.Df4+ Rg6 10.Dd6+ +– **6.De6+ Rh7 7.De4(f5)+ Rh6 8.Dd5 a2 9.D:a2 Rh7 10.Dc2(b1)+ Rh6 11.Db3 Rh7 12.Dd3+ Rh6 13.Dd5+–.**

F) **1...b4 2.Df5+ Rh6 3.De6+ Rh7 4.De4+! Rh6 5.D:e2 b3** 5...Rg6 6.Da6+ cu câștig ca în varianta E **6.De6+ Rh7 7. De4(f5)+ Rh6 8.Dd5 b2 9.Dd2+ Rh5 10.De2+ Rg6** 10...Rh4 11.Ne7+ **11.D:g2+ Rf5 12.Dc2+ Rf4 13.D:b2** cu câștigul albului, chiar dacă dama iese de la g8, putându-se obține, în acest caz, în câteva mutări, schimbul damelor. Nu se poate decât cădea în extaz!

Reprezentarea grafică a schemei de calcul ne va arăta ceva care de asemenea apare frecvent (vezi fig.5).

Aceasta are mai curând aspectul unui **tufiș**, având multe mutări-candidat de lungime apropiată, cu o **importanță** aproximativ egală în privința obiectivului de realizat.

Aceste calcule abstracte de variante se fac numai când se dorește acest lucru în timpul jocului, mai ales la o mutare care trebuie bine judecată, indiferent dacă poziția este simplă și poate fi rezolvată cu ușurință, sau dacă este complicată cu un hățiș de variante și punând probleme serioase.

Oricum, calculul variantelor necesită o bună putere de concentrare și voință, pe fondul acumulării capacității de calcul și a experienței în joc.

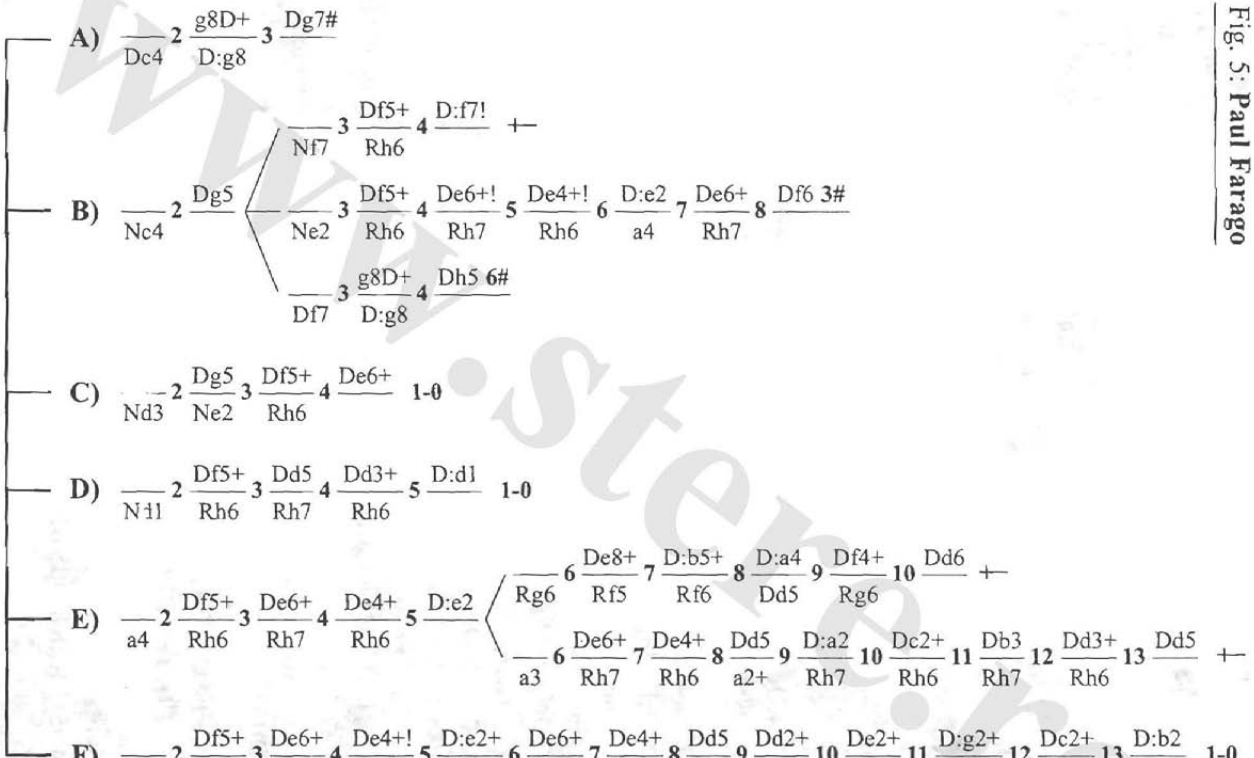


Fig. 5: **Paul Farago**

www.stere.no

2.2. Antrenamentul pentru ameliorarea capacității de calcul

După pregătirea unor condiții asemănătoare cu cele din sala de concurs (sau chiar ceva mai vitrege), să vedem în ce constă antrenamentul.

În principiu, trebuie rezolvate un număr mare de exerciții din ce în ce mai complicate o dată cu trecerea timpului, care cuprind calcul de variante, urmărindu-se realizarea următoarelor obiective prioritare:

a) obținerea capacității de a discerne rapid mutările-candidat minimum indispensabile pentru elucidarea unei poziții;

b) obținerea capacității de a calcula cât mai profund și mai precis;

c) reducerea timpului necesar procesului de gândire, prin accelerarea calculului mintal.

Metodele concrete de antrenament sunt diferite, fiecare are avantaje și dezavantaje, încât adoptarea uneia sau alteia este o chestiune de preferință și gust.

E greu de altfel de prescris o metodă clară de antrenament, care trebuie să ia în considerare faptul că fiecare „subiect" este o individualitate distinctă.

În țara noastră, singura lucrare apărută acum mai bine de patruzeci de ani a fost cea a lui A. Kotov, tradusă mai târziu.

Ar fi fost bine să existe și alte lucrări, pentru ca elevul care se supune benevol unor astfel de „cazne" să poată alege cel puțin metodele „supliciului".

Procedeul lui A. Kotov

Acest procedeu, transpus în practică, constă în următoarele:

a) se așază pe tablă o poziție pentru calcul, **cu efectuarea primei mutări** din soluție.

Se fixează un timp de gândire mai lung pentru început, în jurul unei jumătăți de oră.

b) se pornește ceasul de control începându-se calculele, bineînțeles **fără a se deplasa figurile pe eșichier**.

c) după expirarea timpului de gândire, se oprește ceasul.

d) se trec în sus-amintitul caiet următoarele:

– data antrenamentului;

– poziția supusă calculului, inclusiv prima mutare indicată inițial;

– variantele concrete în ordinea calculului, fără să se omită sau să se adauge nimic; nici de

această dată, figurile nu vor fi deplasate.

e) se începe **analiza de verificare** a calculului, putându-se deplasa figurile.

Aceasta trebuie făcută cu multă atenție, pentru a se elucida poziția respectivă, văzându-se cum era corect „să meargă" calculul în toate variantele și până la ce limite.

f) la analiza scrisă în caiet după calcul, se fac adnotații acolo unde se constată că au fost omisiuni sau imprecizii.

Se notează variantele găsite în plus după mutarea figurilor, sau alte observații utile.

Se notează timpul de gândire comsumat, dacă acesta este mai scurt decât cel alocat.

Astfel de antrenamente se repetă foarte des, luând poziții cu același grad de complexitate, utilizând cam același timp de gândire, aceasta până se obțin rezultate suficient de bune, adică până se ajunge la un calcul cât mai complet și exact.

Din acest stadiu se continuă calculul unor poziții cu același grad de complexitate, dar cu reducerea timpului de gândire, cu aproximativ 10 minute.

Se reia după un timp metoda, crescând gradul de complexitate al pozițiilor (preferabil cât mai ascuțite), cu reducerea gradată a timpului de gândire.

Ca o dovadă a progresului, la calcul vor fi găsite tot mai multe **mutări ascunse, poante**, sau acele **mutări insinuante (pirat)**, cum le-a denumit Kotov. Se recomandă chiar ca acestea să fie căutate în procesul de gândire, cu precizarea că uneori ele nu sunt „văzute " chiar și de jucători extrem de tari.

În acest fel, se vor elimina treptat o bună parte din carențele în calcul.

Perfecțiunea nu poate fi atinsă prin nici o metodă de pregătire, deoarece în șah se fac greșeli și din alte cauze decât cele de calcul.

Numai așa s-ar putea explica faptul că genii de talia unor Morphy, Alehin, Capablanca, Tal, Keres, Fischer sau Kasparov au comis greșeli și uneori destul de grave.

Marele maestru S. Tartakower parafraza în glumă: „Gafez, deci trăiesc!"

Trebuie recunoscut faptul că procedeul sus-prezentat, pe lângă valoarea sa deosebită, este destul de plicticos și rece, având și o serie de carențe, constatate ca autodidact sau antrenor, pe durata utilizării:

– dacă se indică prima mutare, se pierde o bună parte din plăcerea rezolvării, restul rezumându-se în mare măsură la stabilirea mutărilor candidat și calculul tehnic;

– poziția afectată calculului este ruptă din contextul partidei de care aparține, din care s-ar putea învăța simultan și alte elemente;

– pentru adolescenții de vârstă relativ mai mică, metoda este dificil de aplicat. În vederea obținerii unor bune rezultate, trebuie manifestată multă abilitate și elasticitate pedagogică.

Cunoscând metoda lui Kotov și reținând elementele strict necesare, am experimentat și aplicat cu succes un alt procedeu, oarecum derivat. Pentru aceasta, trebuie confecționată mai întâi o mică linie din lemn, celuloid opac sau carton mai rezistent, de formă și dimensiuni aproximative celor din figura 6.

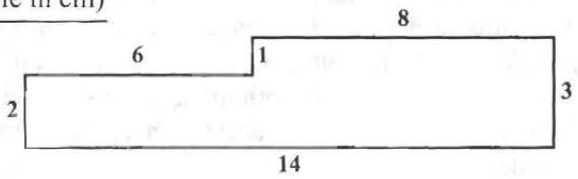
Se alege o poziție pentru calculul de variante din cărți sau reviste preferabil vechi, pe care putem face adnotări. După transpunerea acesteia pe eșichier, și aflarea enunțului de rezolvat, se pornește ceasul de control, acoperindu-se cu rigleta opacă soluția, sau textul care urmează.

La terminarea calculului, se oprește ceasul, se analizează poziția (evident, se pot deplasa figurile) și se formulează mutarea presupusă ca cea mai exactă.

Se deplasează foarte puțin rigleta spre dreapta, cât să se descopere mutarea asupra căreia s-a reflectat.

Dacă aceasta coincide cu cea calculată, se poate sublinia cu creionul, cu ajutorul riglei; apoi se trece la calculul mutării următoare (acoperită de rigletă) din text etc. S-ar putea să avem surpriza ca mutarea descoperită din text să nu coincidă cu cea din raționamentul nostru. Aceasta nu se va sublinia, dar tot prin analiză se va lămuri dacă mutarea din text este mai bună decât cea la care ne-am gândit, poate mai slabă, poate egală, sau poate că a fost omisă la calcul.

Fig. 6 (dimensiunile în cm)



Se continuă astfel până la finele textului, după care se pot număra mutările subliniate față de numărul de mutări total calculate, stabilindu-se eventual un procent de „reușite", care vor spori peste un timp, în urma acestei pregătiri.

Am extins această „metodă" analizând pas cu pas partide întregi, uneori în detrimentul unor poziții-exercițiu pentru calcul. Astfel, simultan se pot învăța:

– noțiuni de teorie a deschiderilor, a jocului de mijloc și finalurilor;

– planuri de joc, strategie și alte observații sau recomandări de orice natură, desprinse din derularea unei partide studiate;

– orice mutare este gândită a priori, asemănător cu o partidă jucată, dar în timp redus.

Categoric, și această metodă ce pare mai primitivă are carențele ei, dar atât antrenorul cu elevul, cât și autodidactul pot găsi soluții adecvate în pregătire, pe care să le perfecționeze treptat.

În orice caz, acest procedeu, prin care se derulează întreaga partidă jucată, permite studiul „din mers" al multor noțiuni, inclusiv legăturile între fazele partidei.

O dată cu primele ore de antrenament de calcul al variantelor, o primă senzație este cea de nereușită și dezastru, fiindcă:

– nu se văd toate mutările-candidat, chiar unele dintre cele mai plauzibile;

– calculul variantelor nu are suficientă lungime, conține multe imprecizii și aprecieri greșite;

– unele variante, după ce au fost calculate, au fost uitate;

– timpul de gândire afectat este insuficient;

– se instalează oboseala sau chiar plictiseala, uneori ideea că subiectul nu mai are ce căuta în șahul de performanță.

Aceste simptome sunt firești pentru un **neantrenat**, care nu trebuie însă să se descurajeze sau să coboare ștacheta cerințelor, ci să persevereze prin antrenamente zilnice, de durată și intensitate suficient de mari și o concentrare maximă.

După 3-6 luni, încep să se vadă primele roade:

– mutările-candidat încep să fie mai ușor de identificat și eșalonat, în ordinea ponderii lor;

– calculul variantelor se face mai ușor, mai precis, mai lung, cu aprecieri mai puțin eronate și ceva mai multă relaxare;

– procesul gândirii dând un randament mai bun, memoria începe să funcționeze ceva mai bine;

– mutările proprii greșite în joc se împuținează, iar gravitatea erorilor este în scădere; se vor găsi tot mai multe mutări ascunse, poante etc.;

– numărul de mutări adverse neprevăzute (atât de supărătoare în trecut), este de asemenea în scădere;

– timpul de gândire creează ceva mai puține probleme, iar ca o consecință firească, oboseala este mai puțin resimțită;

– apare optimismul și crește pofta de joc;

– datorită acestui „tratament", are loc o mai bună înțelegere a teoriei și practicii și începe o evoluție ascendentă în rezultate;

– antrenorul devine pentru elevi o persoană din ce în ce mai agreabilă, pe zi ce trece.

Acesta fiind doar un început, munca va continua pe o perioadă lungă de timp, dar sportivul va fi deja **antrenat**, iar în practică acest lucru se va face simțit, jucătorul fiind în real progres.

Un alt mijloc bun pentru dezvoltarea capacității de calcul este analiza diagramelor din cărți sau reviste, încercându-se calculul direct al pozițiilor prezentate, mai ales al problemelor. Au avantajul că putând fi purtate, permit antrenamentul „ambulatoriu".

Utile sunt, de asemenea, partidele jucate *à l'aveugle* (fără tablă și figuri).

Treptat, cel antrenat devine capabil să găsească continuări de un nivel tot mai elevat, conforme cu cerințele poziției.

După o perioadă mai îndelungată de antrenament, jucătorul va ajunge la o serie de **automatisme** care vor avea loc în subconștient, în locul unui proces de gândire.

O dată cu acestea, va acumula o serie de calități (unele moral-volitive), care caracterizează jucătorul în ascensiune.

În sporturile cu caracter fizic, se utilizează noțiuni ca viteză, forță, rezistență la efort, detentă, echilibru, simțul plasamentului, anticipația jocului etc., numite pe scurt **parametri sportivi**.

Și în șah există parametri asemănători, prin care poate fi eventual caracterizată „valoarea" unui jucător. Mai jos sunt prezentați cei mai importanți.

2.3. Viziunea combinativă

Este un parametru ce permite să se „întrevadă" idei tactice care pot eventual să schimbe cursul jocului și corelația valorică obișnuită a figurilor.

Cel care capătă această viziune combinativă, are și **capacitatea de a anticipa poziția finală rezultată în urma unei combinații**, uneori chiar la prima vedere a unei poziții.

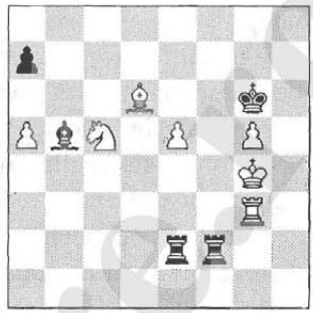
În turnee de nivel ridicat, pot fi văzuți maeștri care inițiază o combinație sau o manevră complicată, aproape fără să reflecteze și nimeni nu rămâne mirat de această „pripeală".

Experiența și talentul, dublate de încredere în forțele proprii pe de o parte, viteza de a anticipa poziția finală a operațiunii avute în vedere, adică **viziunea combinativă**, pe de altă parte, pot oferi astfel de situații, pe care maeștrii experimentați și le pot „permite".

Un exemplu de viziune combinativă este prezentat în diagrama 207: negrul, la mutare, a văzut aproape instantaneu poziția finală, continuând cu: **1...Te4+! 2.C:e4** 2.Rh3? Nf1+ **2...Nd7+ 3.Rh4 Th2+** cu mat la mutarea următoare.

Sultan-Khan –
Bogoliubow
(Praga, 1931)

207



2.4. Capacitatea tactică

Este acea calitate complexă care unește în chip fericit viziunea combinativă și capacitatea de a calcula variante, pe scurt priceperea de a întrevedea și realiza combinații și diferite operații tactice.

2.5. Simțul poziției

Este o noțiune destul de greu de explicat, dar nu imposibil.

Jucătorii cu **simț pozițional** întrunesc un cumul al câtorva calități. Confruntați cu o poziție în care trebuie să găsească un plan de joc sau mutarea cea mai bună pentru una dintre părți, astfel de „fericiți":

– vor manifesta o rapidă înțelegere (percepere) a poziției;

– vor ști să selecteze, din noianul de planuri posibile, pe acela care le va sugera obținerea celei mai bune poziții pentru figurile proprii, fără să omită posibilitățile partenerului.

Deci aceștia acționează pe baza unor principii (uneori chiar proprii) de selectare pe care le utilizează în mod conștient sau subconștient. Trebuie să mai aibă acea capacitate ca, prin captarea rapidă a trăsăturilor oricărei poziții, **să simtă imediat** care e planul just, iar în cadrul acestuia, ordinea corectă de mutări.

Se înțelege că acest **bun simț în șah** – cum îl definea Lasker – este o calitate extrem de prețioasă, care se capătă după o experiență îndelungată.

2.6. Evaluarea pozițională

Această noțiune va fi detaliată în capitolul următor.

Ca să evalueze în mod realist o poziție, un jucător bun trebuie să posede acele caracteristici complexe, care presupun atât simțul pozițional, cât și capacitatea de calcul al unor variante, din care unele pot să nu aibă un caracter forțat.

Aceasta implică, deci, abilitatea de a sintetiza rapid toate informațiile ce rezultă în cursul unei analize.

Un jucător **complet** ar reprezenta deci un cumul reușit între:

– **logică** bazată în special pe calculul de variante;

– **intuiție**, care este capacitatea de a capta intuitiv elementele și aspectele de tip tactic și pozițional, **înainte de a începe analiza sau calculul**.

Evident, aceasta are la bază atât viziunea combinativă, cât și simțul pozițional.

O mare importanță în evoluția unui jucător o constituie capacitatea de a dezvolta unele idei mai puțin obișnuite, sau chiar noi. Această capacitate esențială este **creativitatea** și caracterizează marii sportivi, care se detașează de ceilalți, aceștia din urmă fiind poate continuatori ai jocului de rutină sau imitație la înalt nivel.

Nu pot fi trecute cu vederea alte două cerințe, de la care nu trebuie să se derobeze un jucător elevat:

– **capacitatea de informare** din literatura existentă și din cea care apare;

– **experiență în practica de concurs**, care nu se poate căpăta

altfel, decât jucând suficient de mult în competiții.

O întrerupere a activității practice presupune o scădere vizibilă a întregii forțe de joc.

De asemenea preferința pentru turnee cu componență mai slabă, presupune o diminuare a forței de joc.

De aceea se recomandă participarea la competiții din ce în ce mai elevate, care să constituie o școală de perfecționare.

În concluzie, elementele de bază ce caracterizează măiestria sunt:

– viziunea combinativă,
– simțul pozițional,
– calculul variantelor.

În privința acestuia din urmă, trebuie subliniat faptul că mecanismul de calcul este același pentru toate fazele partidei, indiferent dacă lupta ce se desfășoară are un caracter combinativ sau pozițional.

În încheiere, socotim utilă transpunerea câtorva idei importante, formulate de marele maestru Igor Bondarevski în lucrarea sa *Combinații în jocul de mijloc*:

a) în principiu, o eroare de calcul are loc atunci când una dintre părți nu găsește mutarea cea mai bună. Uneori aceasta se întâmplă pur și simplu pentru că **mutarea cea mai tare „iese" din câmpul vizual, în special datorită originalității ei.**

b) în cursul luptei, se poate ivi o conjunctură care parcă pregătește terenul pentru o greșeală. Astfel de situații survin atunci când:

– mutarea este considerată cea mai tare, dar în realitate este o greșeală care nu a prevăzut replica adversă, sau care iese din sfera unor mutări considerate logice în timpul calculului.

Astfel de replici au de regulă un caracter tactic, spre exemplu mutări intermediare, contralovituri, combinații de pat etc.

– nu se acordă suficientă atenție pentru **ordinea corectă de mutări**.

Adeseori aceasta este în mod greșit nerespectată, sau chiar negăsită. O schimbare a acestora poate conduce la consecințe neplăcute.

Toate acestea subliniază încă o dată imensa importanță a stăpânirii calculului operațiilor tactice.

www.stere.ro

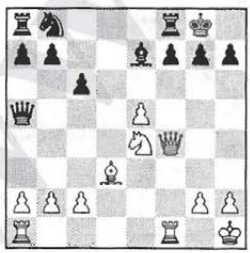
2.7. Exerciții

Exemplele prezentate pentru calcul de variante trebuie abordate spre rezolvare în condițiile recomandate mai sus.

Pentru ordonarea gândirii, nu se va uita ceasul de control, se va trasa pe caiet arborele de calcul, se vor nota variantele calculate etc.

După rezolvarea acestora, se vor căuta tot timpul alte exerciții cu dificultate crescândă, necesare progresului rapid.

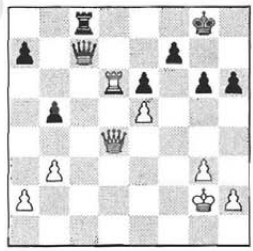
1. Calculați după 1...T:h2 (30 min.)



2. Albul la mutare (15 min.)

3. Albul la mutare (10 min.)

4. Albul la mutare (20 min.)



5. Calculați 1...Dc3+ (25 min.)

6. +- (10 min.)

www.steer.ro

7. –+ (2 soluții – 15 min.).

8. +– (30 min.)

9. +– (10 min.)

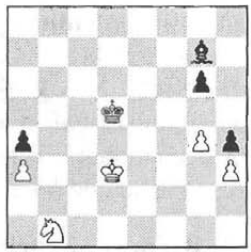
10. De calculat după 1…f4 (10 min.)

11. +– (8 min.)

12. +– (2 soluții) (60 min.)

13. Merge 1.Rg1? (15 min.)

14. +– (5 min.)

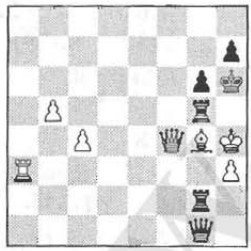


15. Negrul la mutare (20 min.)

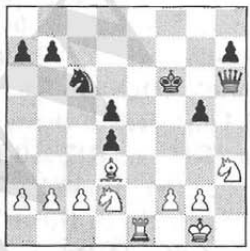
19. +– (10 min.)

16. Albul la mutare (20 min.)

20. 1.f4 (30 min.)



17. Ce jucați cu negrul? (5 min.)



18. Este corect 1.Cf3? (30 min.)

2.8. Soluții

1. B. Nielsen – I. Nielsen
(Corespondență, 1923)

După **1...T:h2! 2.R:h2 Dh4+ 3.Rg1 D:g3 4.Td2** 4.Rf1 Dh2–+ **4...Th8 5.b4** trebuie prevăzută și o astfel de posibilitate **5...Dh4** sau 5...Dh2+ 6.Rf1 Nd4! 7.T:d4 De5–+ **6.Rf1 Ce4! 7.g4** la 7.N:e4 D:e4 cu amenințarea 8...Th1# **7...Cg3+! 8.f:g3** 8.Re1? Dh1+! etc. **8... D:g3 9.Ng2 Th1+!! 10.N:h1 Dg1+** cu 3#, ultimul șah fiind dat de pionul negru...

www.steaua.ro

2. Tiviakov – Lebel
(Imperia, 1989)

1.Cf6+! N:f6 1...g:f6 2.Df5 Td8 3.D:h7+ Rf8 4.Dh8# **2.e:f6 Dh5** 2...Cd7 3.f:g7 R:g7 4.Dg4++– **3.f:g7 Te8?** 3... Td8!?+–; 3...R:g7 4.Df6+ Rg8 5.Tf5! **4.Tf3** 1-0; Nc4! h6 5.g4! Dd5 6.Nc4+–; sau 4...R:g7 5.Tg3+ Rf8 6.Dd6+ Te7 7.Te1 Dh4 8.Dd8+ urmat de mat.

3. Alster – Ferster
(URSS, 1970)

1.Dg7!! „mutare pirat"! **1...Tf8 2.D:f8+!** 1-0; urmează 6#.

4. Șirov – Vasiukov
(Moscova, 1989)

1.D:f7+! T:f7 2.b8D+ Tf8 3.Db3+ la 3.D:a7? Dc3+ urmat de mat **3...Rh8 4.T:a7 Nc3+ 5.Rf1 c4** 5...Dd4 6.Nf3+– **6.D:c4 Df5 7.Nf3 Dh3+ 8.Rg1** 1-0; combinație pentru câștig de material.

5. Przepiorka – Eliskases
(Olimpiada Hamburg, 1930)

1...Dc2+ sau 1...Db7+ 2.Rh3 Tc2 **2.Rh3** la 2.Dd2? De4+ și 3...Tc2 **2...Df5+ 3.Dg4** 3.g4 Df3+ 4.Rh4 g5+ 5.Rh5 Dh3# **3...Df1+ 4.Rh4 g5+ 5.Rh5 Db1!** mutare mai dificil de găsit **6.De2?** 6.T:e6!? **6...Dg6+** 0-1, căci la 7.Rg4 Df5+ 8.Rh5 Dh3#.

6. Kasparov – Vladimirov
(Tallin, 1981)

1.C:c6!! N:c6 2.Cc3 Cec7 3.Nf4! și albul câștigă cel puțin un pion; o combinație care s-a jucat într-o partidă de *blitz*!

7. D. Byrne – Fischer
(New York, 1956)

a) **1...Te2+ 2.Rd1 Nb3+ 3.Rc1 Na3+ 4.Rb1 Te1#** sau
b) **1...Nb3** cu amenințările 1... Te2# sau 1...Nf2# **2.Dh8+ R:h8 3.C:g6+ Rg7!** cu mat imparabil.

Probabil tânărul Fischer nu s-a concentrat suficient în acest moment, jucând oarecum „din mână": 1...Nb4+ 2.Rd1 Nb3+ 3.Rc1 Ce2+ 4.Rb1 Cc3+ 5.Rc1 Tc2# (mergea și 5...Na3#), deci cu o mutare mai mult.

8.

1.T:h7+ R:h7 1...Rg6 2.T:h3 C:h3 3.Rf1+– **2.De7+ Rg6** 2...Rh6 3.D:f6+ Rh5 (3...Rh7 4.Th8#) 4.Th8+ urmat de mat **3.Tg8+ Rf5** 3...Rh6 4.D:f6+ etc.; 3...Rh5 4.De8+ Rh6 (4... Cf7 5.D:f7+ etc.) 5.Dg6# **4. Dc5+! Re6 5.Dc8+ Re5 6.Te8+ Rd6 7.Td8+ Re5 8.Dc5+ Re6 9.Dd6+ Rf5** 9...Rf7 10.Tf8+ Rg6 11.D:f6+ Rh5 12.Th8+ Ch7 13.T:h7# **10.Dd3+** 10. D:e4+! **Ce4 11.Dd7+ Rg6 12.Tg8+ Rh6 13.D:h3#**.

9. Mihalciuk – Berdiughin
(Corespondență, 1988-89)

1.Tg5!! mutare-pirat și totodată întărire surprinzătoare a atacului **1...h6** nesatisfăcător este și: 1...D:c4 2.b:c4 C:d6 3.Dg4+–; 1...f:g5 2.D:h7+! R:h7 3.h:g5#; 1...C:g5 2.h:g5 h6 3.g:h6 g6 4.D:g6 cu 4#; 1...C:d6 2.D:h7+ R:h7 3.Th5#; 1...g6 2.f:g6 Td7 3.T:e5 Df8 4.Te7 T:e7 5.d:e7 Dg7 (5...D:e7 6.Nf7) 6.Td1+– **2.T:g7 R:g7 3.Dg6+** 1-0.

10. Glücksberg – Najdorf
(Varșovia, 1935)

În acei ani, Najdorf era cetățean polonez, iar combinația ce a încununat această întâlnire a făcut ca partida să capete renumele de „partida nemuritoare poloneză":

1...f4! amenință 2...Ce5#:
a) 2.g:f4? Ce5#;
b) 2.N:g6 Ng4+ 3.R:g4 D:g3+ 4.Rh5 h:g6+ 5.R:g6 Tf6+ 6.Rh5 Th6#;

2.e:f4 Ng4+! 3.R:g4 Ce5+ 4.f:e5 h5#.

11. Kristenson – Olund
(Corespondență, 1968)

1.Ng5! f6 2.N:f6!! g:f6 3.Dh5+ Rf8 4.Ce6+! N:e6 5.f:e6 cu 5#.

12. Bărbulescu – Ștefanov
(Turneul „Someș", 1983)

Sacrificiul albului a fost probabil intuitiv. Calculul este oarecum „liniar". Regele negru va trăi vremuri grele:

1.C:e6 f:e6 2.T:e6+ Rf7 3.Nc7 profitând de faptul că dama neagră trebuie să apere la f6; interesant era și 3.Tad1!+–; **3...R:e6 4.Te1+ Rf7 5.N:d8 T:d8 6.b4!** oarecum dificil de văzut la calcul **6...Nf8** 6...N:b4 7.D:h5 Rg7 8.Dg4+ **7.D:h5+ Rg7 8.Te3 Nd6 9.f4 Cc6** nu merge 9...N:f4?? 10.Te7+ **10. Tg3+ Rf8 11.Dh8+ Rf7 12. Dh7+ Re6 13.Te3+ Ne5 14.f:e5 C:e5 15.g4 Rd6 16.Df5 Tf8 17.g5 Tae8 18.g6 Te6 19.T:e5!** lovitura finală; mergea și 19.h4 sau 19.Tg3 **19...T:e5 20.g7 Tg8 21.D:f6+ Te6 22.Df8+! T:f8 23.g:f8D+** și negrul a cedat. Regele său n-a putut rezista în centrul tablei.

N.A. Probabil mai simplu era 1.T:e6+! f:e6 2.C:e6 Db6 3.Cc7+ Rf7 4.C:a8 (sau 4.D:d5+ +–) 4...De6 5.N:b8 De4 (5...T:b8 6.Cc7+–) 6.Dg3 Tg8 (6...Tc8 7.c3 d4 8.c:d4 N:d4 9.Td1 sau 9.Db3+, ambele cu+–) 7.Dc7+ Ne7 8.g3+–.

13. Caessens – Kouatly
(Belgia, 1989)

Nu; după **1...Tf3!** este *Zugzwang* **2.Nc4?! Tc3 3.Nf1 Ne3+ 4.Rh1 Tc2 5.Th7 Tc1** sau 5...Tf2! 6.Nb5 Tg2 urmat de mat **6.Tf7 Nf2** 0-1.

N.A. Posibil era și 2.Nd5 Td3 3.Nb3 Nd2 4.Tf6 (4 Tf1 Ne3 5.Rh1 Td2 –+) 4...Te3 5.Tf1 Te2 6.Td1 Tg2+ 7.Rf1 Tf2+ 8.Rg1 Ne3 9.Td3 Tf3+ 10.T:e3 T:e3 11.Rf1 T:b3 0-1

14. Estrin – Izivțov
(Moscova, 1945)

1.N:g8! T:g8 2.Te8+!! D:e8 3.N:f6+ De7 3...Rd7 4.Dd5# **4.Dd5+** 1-0.

15. Djurhuus – Gelfand
(Arnheim, 1988-89)

1...Re5! profitând de pionii săi avansați, de forța nebunului și de poziția sa centrală, suveranul negru pleacă „personal" să rezolve problema. Interesant este faptul că în partidă negrul a continuat: 1...Nf6?! pierzând inutil un tempo, câștigând totuși după 20 mutări **2.Cc3 Rf4 3.C:a4 Rg3 4.Cc5** 4.Re4 nu salvează după 4...R:h3 5.Rf3 Nd4! **4...R:h3 5.a4 R:g4 6.a5 h3 7.a6 h2 8.Ce4 Rf3! 9.a7 h1D 10.a8D Db1+!** 0-1.

16. Spasski – Averkin
(Moscova, 1973)

Jocul s-a decis după continuarea elegantă:
1.Nc7!! T:c7 2.De5! g6 3.D:c7 Nh4 4.Tf3 Ne8 5.T:f7! N:f7 6.Tf1 Ne8 7.Dc8 Rg7 8.D:e8 Nf6 9.Ce4 e5 10.C:f6 1-0.

17. Georgadze – Kuindji
(Tbilisi, 1973)

Aici trebuie văzut esențialul, și anume poziția nefericită a regelui alb: **1...Df2+! 2.D:f2 Th5+** urmat de mat.

18. Keres – Stahlberg
(Olimpiada Varșovia, 1935)

Albul are avantaj material, dar până la câștig, jocul trebuie să fie exact și ingenios: **1.Cf3** Keres a trebuit să calculeze varianta 1...g4 2.Cfg5 g:h3 3.Te6+ R:g5 4.f4+!! (o mutare intermediară decisivă; 4.T:h6? R:h6 ducea la un final egal) 4... Rh5 5.Ne2+ care încheie lupta: **1...g4 2.Cfg5 Dh5 3.C:h7+ Rg7 4.Cf4 Dh6 5.Cg5** 5.Cf6! +– **5...Dd6 6.Ch5+** gonind regele în plasă de mat **6...Rf8 7.Te6 Db4 8.Ng6 Ce7 9.Tf6+ Rg8 10.Nh7+** urmat de mat.

19. Erdelyi – Flohr
(Bad Stuben, 1930)

Maestrul român a continuat cu **1.Dd5! Dg8** 1...Dc7 2.f6 g:f6 3.N:f6+– **2.D:d6+ Tbe7 3.f6** 1-0.

20. Sălceanu – C. Vlad
(Corespondență, 1961-62)

Străpungerea **1.f4!**, pe lângă distrugerea poziției regelui negru, urmărește exploatarea controlului asupra câmpurilor albe

1...g:f4 1...e:f4 2.e5 Rg8 (sau 2...f:e5 3.Ce7+ Rh8 4.Dh5+ urmat de mat) 3.e:f6 N:f6 4.N:f4 cu atac decisiv **2.N:f4! Df7** nu salva nici 2...e:f4 3.e5 Rh8 4.e6 Te7 5.Rf2 Ch7 6.Th1+– **3.Dh3!** pe acest câmp trebuie dat șahul; interesant 3.Te3!? **3...Rg8 4.Nh6 Nh8 5.N:f8 D:f8 6.Te3 Te7 7.Ch6+! Rh7 8.Df5+** 1-0.

www.stere.ro

Capitolul 3

APRECIEREA POZIȚIEI

S-a văzut mai sus că în timpul luptei și în complicațiile tactice iscate, pot exista unele variante cu caracter forțat, dar și altele neforțate.

În prima categorie, calculul variantelor se poate face mai lesne, dar acesta devine tot mai dificil în cazul existenței multor ramificații, sau al unor variante lungi, adeseori fiind chiar imposibil de dus până la capăt, mutare cu mutare.

Cu atât mai mult nu poate fi vorba de calcule sistematice în cazul pozițiilor cu caracter neforțat, mai ales că, în partidele oficiale, timpul de gândire limitat nu permite întotdeauna calculul detaliat al continuărilor.

Oricât ar părea de curios, astfel de situații sunt frecvente în timpul jocului, unde calculul variantelor câteodată poate juca un rol secundar.

De multe ori, jucătorul **trebuie să se rezume la aprecieri lucide și realiste ale situației existente la un moment dat, dar și ale evoluției ulterioare a ostilităților.**

În ce anume constă aprecierea unei poziții?

A aprecia înseamnă a înțelege, a pătrunde tâlcul, a percepe sensul și trăsăturile poziției supuse evaluării.

De aceea, înainte de a fundamenta planul de joc (de dorit ar fi ca acesta să fie unul agresiv), este necesară o apreciere obiectivă a poziției.

Pentru aceasta este necesară o **descompunere pe elemente constitutive și evaluarea rolului fiecăruia dintre acestea.**

După realizarea acestei operații, trebuie să aibă loc o **sinteză (reasamblare) a concluziilor asupra elementelor analizate.**

Rezultatul acestor concluzii este însăși **aprecierea poziției,** în urma căreia poate fi elaborat planul de joc concretizat într-o

suită de mutări, din care prima va fi evident cea care urmează să fie executată pe eșichier.

La elucidarea procesului de descompunere (complicat, de altfel) au contribuit marii practicieni și pedagogi care au clasificat elementele componente în două grupe mari:

– **apreciere exterioară – statică;**

– **apreciere interioară – dinamică.**

Este vorba, deci, de o serie de componente ale poziției „înghețate" pentru moment și de altă serie de componente ale aceleiași poziții, când aceasta se pune în mișcare (mintal!), câteva mutări.

Ambele entități vor fi detaliate, dar înainte de toate trebuie știut pentru orice poziție **care dintre cele două părți este la mutare**.

3.1. Aprecierea statică

În procesul estimării poziției din punct de vedere static, raționamentul trebuie să ia în considerare următoarele:

– raportul de forțe;

– siguranța regilor;

– structura de pioni;

– poziția figurilor;

– coloanele și diagonalele deschise;

– spațiul și centrul.

Unele dintre aceste noțiuni trebuiesc tratate în cadrul strategiei. Pentru moment, se vor oferi doar unele noțiuni de „prim ajutor", strict necesare pentru aprecierea unei poziții.

3.1.1. Raportul de forțe, sau situația materială

Nu este exclus ca, încă de la acest prim contact cu poziția, să ne dăm seama de partea cui este avantajul.

Un final R ↔ R + P ne permite să apreciem poziția ca avantajoasă negrului, albul fiind partea care luptă pentru remiză. Sau R ↔ R + 2C ne indică o poziție de remiză teoretică.

Reiese că, pentru aprecierea materială a poziției, cu cât există mai multe cunoștințe în domeniul finalurilor, cu atât posibilitatea de estimare justă a unei poziții (și nu numai) va fi mai obiectivă.

În poziții mai complicate, cu figuri mai multe de ambele părți, aprecierea este mai dificil de făcut:

– materialul este egal când ambele părți dispun de aceleași forțe determinate după scara valorii absolute a figurilor.

Pe această scară, nebunul are aceeași valoare cu calul, turnul este echivalent cu o figură ușoară + doi pioni, trei pioni valorează cât o figură ușoară etc.

– când materialul este inegal conform scării absolute, rezultă că una dintre părți este în dezavantaj, dacă la analiza celorlalte elemente statice sau dinamice nu se vor găsi compensații în schimbul deficitului de material.

Oricum, situația materială ne poate da primele indicații în privința aprecierii poziției, de exemplu:

– dacă în deschidere sau în jocul de mijloc una dintre părți a cedat un turn și doi pioni pentru a obține în schimb două figuri ușoare, se poate spune că a făcut un schimb avantajos;

– același lucru pentru capturarea unui cal, în schimbul a trei pioni.

Desigur că în ambele cazuri pionii capturați pot avea valori relative diferite, în funcție de zona din care au dispărut: centru, flancuri, avansați, liberi, blocați, legați, izolați, dublați etc. S-ar putea însă ca cei trei pioni pierduți în schimbul unei figuri ușoare să fi făcut parte din zidul de protecție al regelui, în care caz aprecierea s-ar putea schimba.

Se poate întâmpla, în unele cazuri, ca sacrificiul unei figuri ușoare pentru trei pioni să aibă drept scop nu atât atacul la rege, cât exploatarea mobilității unei mase de pioni care poate crea mari probleme taberei adverse atât în jocul de mijloc, cât și în final, pionii dovedindu-se mai valoroși decât figura sacrificată, cum se poate vedea în exemplul următor:

Apărarea Olandeză
Holmov – Bannik
(Erevan, 1962)

1.d4 f5 2.c4 Cf6 3.Cf3 g6 4.g3 Ng7 5.Ng2 0-0 6.0-0 d6 7.Cc3 c6 8.Te1 Ce4 9.Dd3 C:c3 10.b:c3 e5 11.e4 Da5 12.Ng5 Te8? preferabil era 12...d5 cu joc ascuțit, ușor favorabil albului **13.Ch4 f4** după 13...e:d4, negrul n-ar mai fi putut exploata centrul său de pioni, dar nu se putea permite nici mutarea 14.e:f5; el încearcă să câștige nebunul expus din g5, considerând că atacul albului va putea fi respins **14.g:f4 h6 15.N:h6 N:h6 16.Dg3 Ng7 17.D:g6.**

Vezi diagrama 208:

208

17...Tf8 18.Cf5 N:f5 19.e:f5 albul a obținut trei pioni pentru nebunul său și a dezvelit poziția regelui inamic. Acești pioni însă au oare valoare? Doi sunt dublați pe coloana **c**, iar cei de pe coloana **f** sunt chiar triplați! Să vedem în continuare:
19...e4 altfel după f:e5, pionii albi ar fi devenit foarte periculoși **20.f6! T:f6 21.De8+ Tf8 22. De6+ Tf7** 22...Rh8? 23.Te3 **23.N:e4 Ca6** dezvoltarea trebuie încheiată **24.Ng6 Taf8** retrocedare de material, pentru a scăpa de presiune **25.Dh3! Nf6 26.N:f7+ T:f7 27.Te8+ Rg7** nu rezistă 27... Tf8 28.De6Ș Rg7 29.T:f8+– **28.Rh1** pregătește intrarea în scenă a turnului din a1 **28...Te7 29.Dh8+ Rg6 30.Tg1+**. Negrul cedează.

Să ne reamintim că în poziții de final cu pioni pe ambele flancuri, nebunul de regulă este mai puternic decât calul, putând lupta ceva mai eficient împotriva pionilor adverși.

De asemenea, în lupta împotriva turnului, nebunul se arată mai „viteaz" decât calul.

În poziții cu caracter deschis, se știe că perechea de nebuni este superioară perechii de cai.

Calul e preferabil în poziții blocate sau cu caracter închis, în care nebunul nu are o rază mare de acțiune, pe când calul poate face sărituri pe câmpuri de ambele culori.

Două turnuri sunt în oarecare avantaj contra damei în cazul când regele propriu este protejat și dimpotrivă, au o viață grea atunci când regele lor este descoperit și nu poate evita o serie de șahuri.

3.1.2. Siguranța regilor

În rândurile de mai sus, s-a vorbit câte ceva despre rege. Siguranța acestuia este desigur determinată de zona de pe eșichier unde se găsește. Se știe că în deschidere și jocul de mijloc

este necesară evacuarea grabnică a regelui din centru, cazurile de excepție fiind atunci când în deschidere se schimbă damele și un număr însemnat de figuri, sau când centrul este blocat, în timp ce flancurile sunt deschise.

Câteva exemple:

În așa-numita „variantă Maroczy" din apărarea siciliană, după 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 C:d4 4.C:d4 g6 5.c4 Cf6 6.Cc3 d6 7.f3 C:d4 8.D:d4 Ng7 9.Ne3 0-0 10.Dd2 Da5 11.Tc1 Ne6, planul de simplificare a jocului prin 12.Cd5 D:d2+ 13.R:d2 este probabil cel mai bun pentru alb, regele fiind „în apele lui" la d2.

În „varianta ucraineană" din indiana regelui, după 1.d4 Cf6 2.c4 d6 3.Cc3 e5, negrul nu se teme de continuarea 4.d:e5 d:e5 5.D:d8+ R:d8, unde după c7-c6, regele său va avea o viață relativ liniștită la c7.

În deschiderea engleză, după 1.c4 c5 2.Cf3 Cf6 3.Cc3 d5 4.c:d5 C:d5 5.e4 C:c3 albul utilizează adeseori 6.d:c3, preferând după 6...D:d1+ 7.R:d1 un joc ușor avantajos cu tendințe spre final complex, în care regele său va avea un bun refugiu la c2.

Pentru că în șah nu există redute pentru rege care să nu poată fi atacate, slăbite sau chiar distruse, se înțelege că evacuarea regelui din centru trebuie făcută într-o zonă în care amenințările adverse să aibă șanse minime de reușită. De aceea, aprecierea siguranței regelui trebuie făcută ținând cont și de alți factori statici sau dinamici.

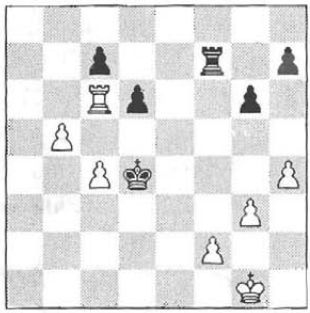
Referitor la structurile de pioni care protejează regele, trebuie menționată ca optimă structura în falangă pe poziții inițiale, sau cea cu nebun în *fianchetto* de genul f7-g6-h7, cu nebun la g7.

Pentru finalurile de partidă când regele trebuie să devină o „figură centrală" atacatoare, aprecierea siguranței regelui trebuie făcută în funcție de acest factor, adică să se estimeze ce șanse va avea suveranul în lupta care urmează. Chiar și în final, regele trebuie să aibă în orice moment o posibilitate de refugiu, în cazul unor amenințări sau atacuri directe. De altfel, acesta este unul dintre principiile conducerii jocului în finaluri.

În poziția din diagrama 209, pionul alb în plus e compensat de excelenta poziție despotică a regelui negru. De aceea, aprecierea asupra acestei poziții trebuie făcută în funcție de șansele planului strategic al albului de

Sălceanu – Zanetti
(Corespondență, 1987-92)

209



Albul la mutare

a centraliza treptat regele său și de a realiza apoi majoritatea sa de pioni pe frontul din est. **1.Rg2 Re4 2.f3+! Rd4** evident după 2...T:f3? 3.T:c7 pionul liber **b** decide **3.g4 Te7** după 3...h5 s-ar fi slăbit pionul g6 **4.Rg3 Tf7 5.f4** cu răbdare, albul a reușit să evolueze pe flancul regelui, în timp ce negrul trebuie să bată pasul pe loc: **5...Re3 6.c5 d5** singura contrașansă **7.b6 c:b6 8.c:b6 Tb7** parează amenințarea 9.Tc7; nici acum pionul nu poate fi luat **9.Te6+ Rd3 10.f5** ia naștere un al doilea pion liber **10...g:f5 11.g:f5 d4 12.Rf3** înainte de a susține inaintarea pionului **f**, albul neutralizează amenințările negre de inaintare a pionului **d** **12...Rc4 13.Re4 Rc5 14.f6 d3 15.R:d3 Rd5** se pare că negrul recuperează cel puțin un pion, dar tactica îl ajută pe alb: **16. Te8!! h6?** prelungea rezistența 16...h5; **17.Th8 Re5 18.Rc4** negrul cedează; travaliul regelui alb s-a făcut simțit.

3.1.3. Structura de pioni

În timpul luptei dacă o figură oarecare nu e plasată convenabil, aceasta poate fi deplasată în altă parte a tablei, inclusiv la locul de unde a plecat.

Pionul însă nu permite aceasta; o mutare greșită de pion nu mai poate fi reparată. De aceea, structura de pioni prezintă tot timpul mare importanță.

O dată cu inaintarea unui pion, se deplasează și punctele controlate de acesta, în urmă rămânând o serie de puncte fără control.

În funcție de numărul de pioni de pe tablă, o poziție poate avea caracter închis (cu mulți pioni), semideschis, sau deschis (cu pioni puțini și coloane sau diagonale deschise, în special cele centrale).

Dispariția sau deplasarea pionilor aduce după sine posibilitatea mobilizării și intrării în joc a figurilor, care pot participa la atac sau la apărare.

De accea, înainte de a deschide jocul prin schimbul unor pioni, trebuie judecat bine pentru care dintre părți va fi favorabilă activarea unor figuri în faza următoare a luptei.

Să ne reamintim o regulă deja învățată: **deschiderea jocului este în avantajul părții mai bine dezvoltate în direcția centrului și care are regele mai bine asigurat.**

Elementul timp are o enormă importanță în special în pozițiile cu caracter deschis, iar anumite câmpuri slabe – mai ales în zona regelui – pot arăta clar direcția atacului.

Să urmărim un exemplu:

Apărarea Siciliană
Tartakower – Duz-Hotimirski
(Karlsbad, 1907)

1.e4 c5 2.d4 c:d4 3.Cf3 Cc6 apărarea pionului prin 3...e5? 4.c3! d:c3 5.C:c3 duce la un mare avantaj pentru alb, în special datorită slăbiciunii irremediabile a punctului d5;

4.C:d4 Cf6 5.Cc3 g6?! 6.Ne3 în acea epocă, teoreticienii încă nu tăbărâseră asupra acestei variante. Astăzi se știe că cel mai tare este considerat 6.C:c6 b:c6 7.e5 Cg8 8.Nc4 Ng7 9.Df3 cu avantaj de dezvoltare și joc mai bun pentru alb, datorită în special controlului câmpurilor centrale;

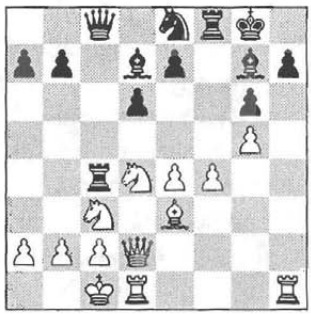
6...Ng7 7.Ne2 0-0 8.Dd2 d6?! cum s-a spus, la data jucării partidei, varianta dragonului adoptată de negru își trăia debutul. Cel mai simplu și bine era 8...d5!; prin această acțiune eficace în centru, negrul ar fi lichidat pionul său înapoiat de pe coloana semideschisă **d**, înlăturând prin schimb singurul pion central alb. Mutarea din text este însă jucabilă. **9.h3** o preferință a lui Tartakower; actualmente 9.0-0-0 e considerată mai bună, albul încheind dezvoltarea **9...Nd7?** încă 9...d5! 10.e:d5 C:d5 ducea la un joc egal.

10.g4 Tc8?! se mai putea 10... C:d4 11.N:d4 Nc6 cu contrajoc în centru **11.g5 Ce8.** În urma atacului de flanc, calul negru s-a retras pe o poziție pasivă, pierzând controlul asupra punctelor centrale.

12.h4 dominând în centru, albul se pregătește să deschidă coloana **h** pentru atac **12...Ce5 13.h5 Cc4 14.N:c4 T:c4 15.h:g6 f:g6 16.0-0-0 Dc8 17.f4.**

Vezi diagrama 210.

210



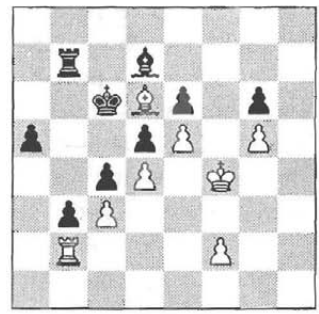
Să încercăm aprecierea acestei poziții, deocamdată cu mijloacele învățate: materialul este egal, dar regele negru are o poziție expusă, datorită pionului înapoiat h7 și coloanei semideschise **h**, existând amenințarea directă 18.Dh2.

Stăpânirea centrului (în special controlul punctului d5) față de poziția pasivă a figurilor negre permite să facem aprecierea că **albul are un avantaj aproape decisiv**. Încercarea negrului de a apăra pionul h7 prin schimbul 17... N:d4 18.N:d4 Tf7 ar permite 19.Th4 urmat de Tdh1 și Dh2, după care pionul totuși trebuie să cadă. Negrul n-are nici o compensație în această situație **17...e5** încercare disperată de a obține contrajoc în centru, care în mod normal, nu poate duce la ceva bun; jocul se va deschide și mai mult, după care figurile albe active vor fi în avantaj **18.f:e5 N:e5 19.Cd5 Tf7 20. Tdf1 Tg7** negrul a apărat șahul la e7 și pionul h7; datorită însă imensului control al câmpurilor centrale, poziția negrului poate sucomba în altă parte... **21.b3!** Dintr-odată, turnul negru nu are un refugiu sigur; **21...Tc5 22.Cf3 Nc3** nu se poate evita pierderea calității; după 22...Tc6 23.C:e5 d:e5 24. Df2 Cc7 25.Cf6+ Rh8 26.Dh4 albul câștigă, deoarece la 26... h5 27.D:h5+!, **23.C:c3 T:c3 24.Nd4** cu câștigul calității și al partidei.

În pozițiile cu caracter mai închis, lucrurile se prezintă ceva mai diferit. Să studiem poziția din diagrama 211:

Kmoch – Nimzovici
(Niendorf, 1927)

211



Negrul la mutare

În această poziție închisă, osatura de pioni este fixată, mutările de pioni în continuare fiind limitate la pionul a5.

Faptul că negrul are unul în plus, oferă o primă informație, anume că albul trebuie să lupte pentru remiză, dacă nu are cumva alte compensații în schimbul micului dezavantaj material.

Regii sunt centralizați (suntem într-un final complex), dar, tot datorită poziției închise, nu se poate iniția vreo acțiune clară de pătrundere sau inițiativă.

Nebunii de culori diferite dau albului speranțe de remiză, întrucât pionul liber negru **a** nu poate trece de câmpul a4.

Principalul atu al negrului este pionul liber legat b3, care produce insomnii turnului b2; dar singura coloană prin care ar putea pătrunde negrul cu turnul său este coloana **h**; dar când turnul negru apare pe această coloană, regele alb va ajunge la g2.

Ar fi posibile alte pătrunderi? La o analiză atentă, rezultă că manevra Tb7-b4-a4-a2(a1) este posibilă, survenind variante asemănătoare cu cele din partidă.

Dacă așa stau lucrurile, atunci această manevră tactică răstoarnă totul.

Trebuie remarcat însă că ea poate fi găsită numai în urma unei serioase analize statice și a structurii de pioni. Putem deci aprecia poziția cu ∓.

Pentru a răpi orice șansă albului, marele gânditor Nimzovici recurge la o dublă amenințare: **1...Nc8** prin care amenință cu pătrunderea turnului la h7, demonstrând totodată că mutarea precedentă a albului Rg3-f4 a fost o greșeală, în timp ce Nd6-a3 îi asigura scăparea. Acum, albul este obligat la **2.Rg3**, după care regele său fiind depărtat, intră în funcțiune cea de-a doua amenințare: **2...Tb4!!**, care este decisivă **3.c:b4**; nu se poate permite 3...Ta4; la 3.N:b4 a:b4 4.c:b4 Rb5 urmat de R:b4 și c4-c3 **3...a4 4.b5+ R:b5**; turnul rămas nu poate face nimic împotriva pionilor liberi avansați **5.Na3 c3 6.Tb1 Rc4** întrucât Na3 și Tb1 sunt imobilizate din cauza amenințării b3-b2 și Rb3, negrul poate lua calm pionul d4, apoi să se întoarcă la c4 **7.f4 R:d4 8.Rf2 Rc4 9.Re1 Rd5 10.Re2 Rd5 11.Rf3** 11...Rd3? Na6# **11...Nb7 12.Te1 Rc4+ 13.Rf2 b2 14.f5 e:f5 15.e6 Nc6** și albul a capitulat.

Se poate deduce că **structura de pioni poate sugera planul de joc și chiar suita de mutări, dar poate fi de asemenea o bază pentru definirea agresorului și a celui în defensivă,**

permițând totodată să se aprecieze a cui poziție este preferabilă.

În legătură cu poziția pionilor, este necesară adâncirea noțiunilor de câmpuri (puncte) slabe sau tari și a pionilor slabi sau tari.

Cel care a formulat o teorie în privința câmpurilor slabe pentru una dintre părți (respectiv tari pentru cealaltă), a fost marele filozof al șahului și cel dintâi campion mondial, W. Steinitz, care considera că **un câmp slab din poziția proprie sau din vecinătatea ei este acela care poate fi controlat sau chiar ocupat de adversar în cursul partidei.**

O astfel de situație poate crea neplăceri, numărul de câmpuri controlate de un invadator fiind uneori mare.

Trebuie reamintit că **un câmp poate deveni cu atât mai slab, cu cât este mai puțin controlat de figurile și în special de pionii proprii.**

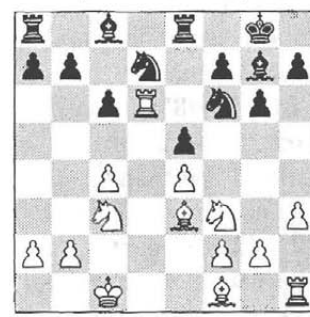
Prin deducție, rezultă desigur că un câmp este cu atât mai tare, cu cât figura care îl apără are o valoare mai mică. Modestul pion are deci puterea cea mai mare de a controla câmpurile din imediata sa vecinătate, indiferent cât de mult a avansat. Altfel spus, prin mutarea pionilor și a altor figuri se pot obține câmpuri tari în ofensivă, dar pot rezulta și câmpuri slabe în tabăra proprie, sau în vecinătatea acesteia.

În poziția inițială, nu există câmpuri slabe în fața pionilor; acestea încep să apară o dată cu deplasarea lor. Iată de ce **orice deplasare a unui pion trebuie făcută cu multă precauție, chiar cu oarecare avariție, orice mutare nesăbuită de pion fiind greu, dacă nu chiar imposibil de remediat.**

În poziția din diagrama 212,

Tarrasch – Euwe
(Pištian, 1922)

212



Albul la mutare

ambele părți au câte un câmp slab în dispozitiv: albul la d4, negrul la d6. Faptul că turnul alb l-a și ocupat deja nu este

www.steer.ro

important, el putând fi alungat de nebunul advers de câmpuri negre. Ocuparea acestui câmp cu o piesă minoră nu este realizabilă pentru moment, acesta fiind destul de depărtat de efectivele albe. În schimb, câmpul slab d4 poate fi ocupat de negru.

Cel mai avantajos este atunci când un câmp central slab poate fi ocupat de un cal. Această figură poate fi apoi consolidată (în cazul nostru) prin c7-c5, după care orice schimb la d4 duce la formarea unui pion negru liber legat.

Suntem, deci, în fața unui exemplu clasic, când un câmp slab (d6) nu poate fi exploatat de adversar, în timp ce punctul d4 poate fi folosit de negru.

Cum trebuie apreciată poziția? Desigur, în avantajul negrului. A urmat:

1.Ng5 Nf8! Nu era rău 1...h6, dar mutarea din text este mai directă, profitând tactic de faptul că nu merge 2.T:f6? Rg7;

2.Td2 Rg7 pentru a putea ocupa câmpul slab, negrul trebuie să degajeze calul său din d7;

3.Nd3 Nb4 deja se amenință foarte neplăcut 4...Cc5;

4.Rc2 Cc5 5.a3N:c3 6.N:f6+ schimb intermediar forțat, pentru a nu se pierde pionul e4;

6...R:f6 7.R:c3 după 7.b:c3 Ne6 cu amenințarea 8...Tad8, pionii c4 și e4 ar fi fost greu de apărat;

7...Td8 mărește presiunea de-a lungul coloanei **d**, pregătind ocuparea câmpului d4; albul nu poate împiedica aceasta, datorită în special lipsei nebunului său de câmpuri negre;

8.Nc2 T:d2 9.C:d2 Ce6 10.g3 nu permite 10...Cf4;

10...a5; desigur era posibil 10...Cd4; la aceasta albul putea replica 11.b4 urmat de 12.Cb3, nepermițând c6-c5; de aceea trebuie prevenit acest contrajoc posibil;

11.Cf3 c5 12.Na4 Ta6 turnul poate intra în luptă și pe aici **13.Td1 Cd4** cu atac dublu și avantaj aproape decisiv pentru negru.

Câmpurile slabe vor fi în permanență în centrul atenției, dar trebuie reținute următoarele:

– slăbiciunile câmpurilor iau naștere în urma deplasării pionilor;

– influența asupra acestor câmpuri este determinată și de poziția celorlalte figuri;

– aceste câmpuri slabe pot avea un caracter temporar sau definitiv.

Spre exemplu, în apărarea siciliană – varianta Najdorf, care rezultă după 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 c:d4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 a6, câmpul b6 s-a slăbit **temporar**, dar albul nu poate profita de aceasta jucând a2-a4-a5, pentru că negrul poate juca b7-b5 sau Cb8-d7, controlând suficient câmpul b6.

S-a arătat mai sus faptul că configurația de pioni a fiecăreia dintre părți poate caracteriza o poziție deschisă, semideschisă sau închisă, iar poziția activă sau pasivă a figurilor, poate depinde în mare măsură de aceeași configurație.

Trebuie luat în considerare faptul că în timpul luptei și al calculului operațiilor tactice, caracterul poziției se poate modifica de la închis la deschis și mai rar invers. De aceea, nu e cazul să se încerce o delimitare clară între aceste tipuri de poziții, dar este clar că fiecare dintre ele se supune unor principii de joc oarecum diferite și determină planul de urmat.

În privința poziției pionilor, ideile lui Steinitz au adus o lumină nouă în comparație cu cele ale lui Philidor, care se baza pe concepția că „pionii sunt sufletul partidei", dându-le o mare importanță, în detrimentul figurilor și al dinamismului jocului.

În evaluarea formațiilor de pioni, concepția lui Steinitz reprezintă un pas înainte, care ia în considerare nu numai slăbiciunile de pioni, ci și slăbiciunile câmpurilor învecinate acestora.

Pionii pot fi plasați pe eșichier în falangă, sau izolați, câteodată dublați.

a) **Pionii în falangă** prezintă structura cea mai puternică, mai ales când sunt pe poziții inițiale, de exemplu f2, g2, h2. Atunci când avansează, astfel de pioni se pot susține reciproc, controlând totodată mai toate câmpurile din fața lor.

Să ne imaginăm însă o configurație cu doi pioni negri, în care unul din ei a fost mutat: a6 și b7 și că albul are un pion la a5. Aici pionul b7 este slab și albul are mai multe căi de a-l ataca: frontal, lateral sau pe diagonală, obligând pe negru să ia măsuri defensive, îngreuiate de faptul că câmpul b6 este de asemenea slab, rezultat tocmai ca o consecință a deplasării pionului a7. Deci albul mai poate juca și la cucerirea câmpului slab b6. Ne aflăm în fața unui caz de **pion înapoiat**, cu toate inconvenientele pe care le provoacă.

Să ne imaginăm acum doi pioni negri, la d6 și e5 și un pion alb la d5. În această situație, pionul înapoiat d6 nu mai poate fi atacat frontal, fiind mai ușor de apărat.

Dacă pionul d6 nu este chiar așa de slab, în schimb câmpul e4 prezintă slăbiciune. Neexistând un pion negru pe coloana **f** care de pe f5 ar putea controla câmpul e4, albul are posibilitatea să instaleze pe e4 o figură – de preferință un cal – care nu poate fi atacată frontal.

b) **Pionii izolați.** Un pion izolat are două inconveniente: atacat fiind, el trebuie apărat numai de figuri; de asemenea câmpul din fața sa – neputând fi controlat de un pion vecin de aceeași culoare – este slab și permite instalarea unei figuri adverse în fața lui, care-l poate imobiliza, având loc fenomenul de **blocadă**. Astfel de pioni izolați rezultă în foarte multe variante de deschidere.

De exemplu, în varianta Tarrasch din apărarea franceză, după: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 c5, negrul acceptă de bunăvoie formarea unui pion izolat în tabăra sa după 4.e:d5 e:d5 5.Cgf3, urmat de d:c5. Un asemenea pion izolat, în afara dezavantajelor enumerate, oferă și o serie de compensații: un joc liber de figuri, coloane și diagonale deschise.

Problemele legate de pionul izolat reprezintă de asemenea un amplu capitol strategic, care trebuie studiat.

c) **Pionii dublați** pot exista sub două forme; izolați sau legați cu alți pioni învecinați.

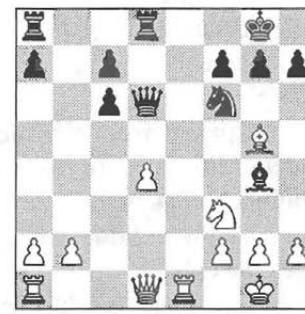
O formație de genul a2, b2, b3 poate fi ușor apărată, fiindcă nu prezintă puncte slabe. **Inconvenientele** formației de pioni de acest fel ies în evidență atunci, când:

– **trebuie inițiată o străpungere**;

– **trebuie format un pion liber, adică atunci când o astfel de formație se pune în mișcare**.

În cazul pionilor dublați izolați, în afara faptului că pionii sunt fragili, câmpurile din fața acestora sunt de asemenea slabe.

213



Partida următoare arată posibilitățile ambelor părți într-un duel al pionului izolat, împotriva unor pioni dublați.

Gambitul damei acceptat
Marshall – Janowski
(New York, 1924)
1.d4 d5 2.c4 d:c4 3.Cc3 e5 4.e3 e:d4 5.e:d4 Cc6 6.Cf3 Cf6 7.N:c4 Nd6 8.0-0 0-0 9.Ng5 Ng4 10.Cd5 Ne7 11.C:e7+ D:e7 12.Nd5 Tfd8 13.Te1 Dd6 14.N:c6 b:c6 (vezi diagrama 213)

A rezultat o configurație în care albul are un pion izolat, iar negrul pioni dublați și aripa damei slăbită. Drept compensație, forțele negre sunt postate activ, exercitând o presiune puternică asupra pionului izolat.
15.h3 Nh5? o primă imprecizie, după care negrul începe să aibă dificultăți. Logic era 15...N:f3 16.D:f3 D:d4 17.D:c6 D:b2 18. D:c7 cu egalitate;
16.Tc1 Tab8? O mutare slabă, inexplicabilă pentru marea forță de joc a lui Janowski. Din păcate, peste numai trei ani soarta avea să pună capăt existenței sale scurte, de numai 59 ani. La data jucării partidei, probabil Janowski era departe de forma arătată în perioada celor două meciuri contra lui Lasker pentru titlul mondial, din 1909-1910.

Nu era bine acum 16...N:f3 17.D:f3 D:d4 18.T:c6 D:b2 19.N:f6, după care albul ar fi obținut avantaj clar. Se putea încerca însă 16...Te8 17.T:e8+ T:e8 18.g4 Ng6 19.Ce5 Ne4 și negrul ar fi stat excelent.
17.g4! Ng6 18.Ce5 un moment tactic interesant; negrul pierde un pion, căci la 18...D:d4 19.D:d4 T:d4 20.C:c6 +–
18...c5 probabil nu mergea 18...Ne4 19.T:e4 C:e4 20.N:d8 T:d8 21.C:c6 Df4 22.Tc2 Te8 23.Ce5±; sacrificând pionul dublu, negrul caută contrașanse practice;
19.d:c5 Da6 nu oferea nimic 19...D:d1 20.Tc:d1 Te8 21.b3 și materialul în plus trebuie să decidă;
20.Df3! amenință 21.Cc6 **20... T:b2 21.Cc6!** cu intenția 22. N:f6 g:f6 23.D:f6+–
21...Ne4 22.Ce7+ Rh8 23.T:e4 C:e4 24.D:e4 Te2 25.Ne3 T:a2 26.Cc6 și albul a câștigat la mutarea 54-a.

3.1.3.1. Insulele de pioni

Teoria și practica pune mare preț pe o masă de pioni cât mai

compactă. Este un avantaj de a avea o osatură unitară de pioni, față de alta fragmentată în două sau mai multe „insule", o denumire utilizată de Capablanca.

Este normal ca divizarea structurii de pioni să aibă o pondere mare în aprecierea unei poziții, determinând nu numai avantajul uneia dintre părți, ci chiar posibilitatea obținerii victoriei.

Astfel, o configurație compactă, într-un singur grup de pioni, poate asigura avantajul în fața alteia adverse, cu pioni împărțiți în două sau chiar mai multe grupulețe.

În timp ce de-o parte, pionii sunt în falangă apărându-se reciproc, de cealaltă parte unii pioni pot fi chiar izolați sau dublați, solicitând ajutorul figurilor pentru a-i apăra; într-un cuvânt, prezintă slăbiciuni.

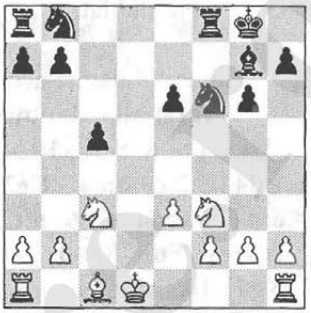
Acest dezavantaj este cu atât mai pregnant, cu cât partida se apropie de final.

În diagrama 214, este oferit un astfel de exemplu.

În structura sa de pioni, negrul are o singură slăbiciune, pionul e6. După partidă, Petrosian a declarat că această poziție (survenită de altfel și în alte partide la acea epocă), a stat pe

Petrosian – Botvinnik
(a 5-a partidă din meci, 1963)

214



Albul la mutare

eșichier pentru analiză în timpul pregătirii pentru partida de față, „poziția fiind dacă nu câștigată, în orice caz oferind șanse uriașe de victorie". Demonstrația sa este convingătoare.

Să remarcăm că, în suita următoare de mutări, albul schimbă cât mai multe figuri, păstrând pe cele utile finalului apropiat, unde slăbiciunea pionilor va deveni cronică.

1.Re2 Cc6 2.Td1 Tad8 3.T:d8 T:d8 4.Cg5 Te8 5.Cge4 C:e4 6.C:e4 b6 7.Tb1 Cb4 8.Nd2! Cd5 nu merge 8...C:a2 9.Ta1 Cb4 10.N:b4 a:b4 11.T:a7± **9.a4 Tc8 10.b3 Nf8 11.Tc1 Ne7 12.b4! c4 13.b5** pionul c4 a fost izolat; **13...Rf7 14.Nc3! Na3 15.Tc2 C:c3+ 16.T:c3 Nb4 17.Tc2 Re7 18.Cd2 c3**.

O dată cu simplificările, debilitatea pionului c4 devine tot mai pregnantă. Ultima mutare a negrului este forțată, deoarece finalul de turnuri este fără speranță, pionul c4 fiind condamnat. Acum, însă, regele alb are cale liberă de penetrare în dispozitivul inamic.

19.Ce4 Na5 20.Rd3 Td8+ 21. Rc4 Td1 22.C:c3 Th1 23.Ce4! T:h2 24.Rd4 Rd7 la 24.T:g2, 25.Tc7+ **25.g3 Nb4 26.Re5** începe faza de realizare a avantajului pozițional; regele alb se îndreaptă spre flancul regelui pentru a captura „cu mâna sa proprie", pionii negri:

26...Th5+ 27.Rf6 Ne7 28.Rg7 e5 29.Tc6 Th1 30.Rf7! Ta1 31. Te6 Nd8 32.Td6+ Rc8 33.Re8 Nc7 34.Tc6 Td1 la 34...T:a4 ar fi urmat la fel ca în partidă **35.Cg5 Td8+ 36.Rf7 Td7+ 37.Rg8** și negrul a capitulat.

S-ar putea spune că a fost o victorie pregătită de acasă. Este clar că gruparea sau dispersia pionilor are o pondere importantă în evaluarea poziției.

3.1.3.2. Pionul liber

Se știe că pionul liber reprezintă un pericol real, mai ales dacă este apărat de alt confrate, sau susținut de alte figuri.

El este cu atât mai periculos, cu cât este mai avansat. Dacă, însă, nu este apărat sau susținut suficient de forțele proprii, pionul liber poate deveni o victimă ușoară, așa cum s-a văzut în exemplul precedent.

În partida următoare, este prezentat modul de conduită atunci când survin poziții cu pion liber.

Pionul Damei

Nimzovici – Gottschal

(Breslau, 1925)

1.Cf3 e6 2.d4 d5 3.e3 Cf6 4.b3 Cbd7 ceva mai activ era 4...c5 și 5...Cc6;

5.Nd3 c6 6.0-0 Nd6 7.Nb2 Dc7 negrul pregătește deschiderea jocului prin mutarea eliberatoare e6-e5, împotriva căreia albul ia măsuri de anihilare:

8.c4 b6 nu era bine 8...e5 9.c5 Ne7 (9...e4 10.c:d6 D:d6 11. Na3±) 10.d:e5 Cg4 11.b4 Cd:e5 12.C:e5 C:e5 13.f4! C:d3 14.D:d3 cu avantaj pentru alb, presiunea nebunului din b2 devenind jenantă;

9.Cc3 Nb7 10.Tc1 Tc8 11.c:d5 e:d5 12.e4. În fața regelui negru nerocat, albul are toate motivele să deschidă imediat jocul:

12...d:e4 13.C:e4 C:e4 14.N:e4 0-0 15.d5 c5 pionul liber d5 nu pare periculos deocamdată, fiind

serios blocat. Nebunii albi însă, au devenit amenințători;

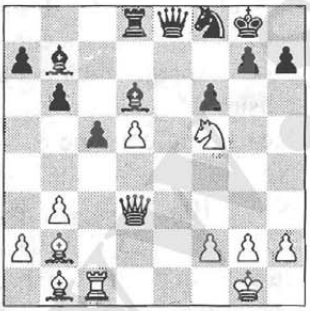
16.Te1 Dd8 17.Nb1. Acum se amenință 18.Dd3; urmarea este că negrul trebuie să-și apropie rezervele pentru apărarea regelui, dar atunci se va debloca întrucâtva pionul liber:

17...Te8 18.Dd3 mai precis era a priori 18.T:e8+;

18...Cf8?! preferabil era intermediar 18...T:e1+;

19.T:e8! D:e8 20.Ch4! Vom urmări în continuare cum Nimzovici combină atacul la rege cu deblocarea și susținerea pionului liber: **20...f6 21.Cf5 Td8** (vezi diagrama 215).

215



Negrul pregătește atacul pionului d5, dar îl așteaptă o surpriză:

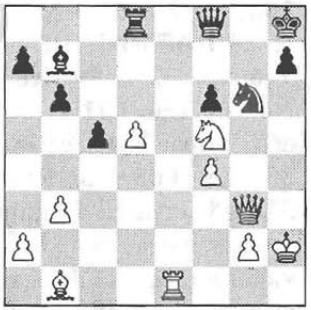
22.N:f6! N:h2+! 22...g:f6? 23.C:d6 T:d6 24.Dg3+;

23.R:h2 g:f6 tabloul luptei s-a schimbat complet, iar curând calul negru blocheur va trebui să ajungă la g6, deci pionul liber va putea fi avansat;

24.Dg3+! Cg6 25.f4! cu amenințarea 26.Te1, care apără indirect pionul d5: **25...Rh8** 25...N:d5? 26.Te1 și 27.Ce7+;

26.Te1 Df8! greșit era 26...Dg8? 27.Ce7! C:e7 28.T:e7 (ocuparea liniei a 7-a) 28...D:g3+ 29.R:g3 Tg8+ 30.Rf2 Tg7 31.d6! T:e7 32.d:e7 Nc6 33.Ne4 Ne8 34. f5!! Rg7 35.Nd5 (apără pionul liber) 35...Rh6 36.Rf3 Rg5 37.Re4 urmat de Nb7, Rd5 și Nc6, cu deblocarea pionului e7 – analiză Nimzovici (vezi diagrama 216)

216



27.d6! Td7 era insuficient 27... Nc8, din cauza 28.Ce7 Dh6+ 29.Rg1 C:f4 30.C:c8 T:c8 31.d7 cu câștigul albului;

28.Dc3 Albul îmbină strategia cu tactica; se amenință 29.Te8! D:e8 30.D:f6+ Rg8 31.Ch6#. La 28...Td8, 29.Te7+–. Iată cum pionul liber, controlând acum

câmpul pivot e7 util pentru pătrunderi de cal și turn, aduce un aport suplementar; **28...T:d6** disperare; nu mergea nici 28... Tf7 29.d7! T:d7 30.Te8! **29.C:d6 D:d6 30.N:g6** intră în joc tehnica de realizare a avantajului material; **30...h:g6 31. Te8+ Rg7 32.Dg3** apără la f4 și g2 **32...Nc6 33.Te3 Nd7** mai tenace ar fi fost 33...Rf7 **34.f5! D:g3+ 35.R:g3 N:f5 36.Te7+ Rh6 37.T:a7 Nb1 38.Ta6 b5 39.a4 b:a4 40.b:a4 Rg5 41.Tb6 Ne4 42.a5 f5 43.a6 c4 44.a7 c3 45.Tb3 f4+ 46.Rf2 c2 47.Tc3** și albul câștigă.

3.1.4. Poziția figurilor

În capitolele precedente, au fost subliniate în repetate rânduri cazurile când vreuna – sau mai multe – dintre figuri ajungea într-o poziție defavorabilă. **La analiza și evaluarea unei poziții, astfel de situații, când unele figuri sunt bine sau rău plasate, prezintă o mare importanță.**

S-a arătat anterior că poziția unei figuri de acest fel se poate corecta, aceasta nefiind posibil pentru un pion; este adevărat, dar, pe de altă parte, corectarea poziției unei figuri, pe lângă faptul că este legată de o pierdere de timp, uneori poate aduce alte prejudicii, mergând până la pierderi materiale.

Faptul că poziția rea a unei figuri poate aduce chiar pierderea partidei e cunoscut de mult timp; în orice caz, în secolul XIX aceasta nu era o noutate.

Unul dintre dictonurile lui Tarrasch spunea: **„Dacă o singură figură stă rău, înseamnă că întreaga partidă este compromisă".** În bună măsură, avea dreptate.

Lasker sfătuia pe cititori cam în acest fel: **„Indiferent dacă sunteți sau nu la mutare, încercați să stabiliți care dintre figurile dumneavoastră nu stă chiar așa cum v-ar plăcea; s-ar putea ca reamplasarea acesteia, să fie chiar prima mutare necesară".**

De asemenea, Nimzovici scria: **„Dacă nu știți cum să continuați la un moment dat, încercați să centralizați o figură; aceasta conduită va face minuni".**

Dacă la un moment dat mai multe figuri sunt plasate necorespunzător, situația poate deveni disperată. Indiferent dacă acestea sunt dispersate în zone diferite

ale tablei sau sunt mai apropiate, ele încetează de a mai coopera atât între ele, cât și cu celelalte efective.

Amplasarea optimă a figurilor constituie o chestiune extrem de complexă, trebuind să fie studiată împreună cu alte elemente de strategie.

Deocamdată trebuie reținute următoarele:

– poziția centralizată a figurilor, în toate fazele partidei, este în general cea optimă, existând puține excepții;

– orice figură rău plasată joacă un rol negativ în aprecierea poziției respective.

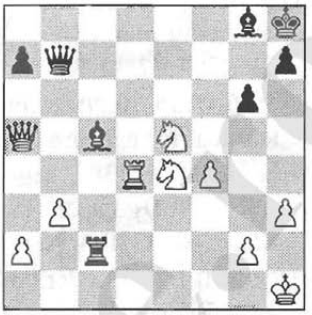
Partida de mai jos este grăitoare în această privință.

Apărarea Franceză
Nimzovici – Levenfiș
(Karlsbad, 1911)

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 Cc6 5.Cf3 f6 6.Nb5 Nd7 7.0-0 Dd6 8.N:c6 b:c6 9.e:f6 C:f6 10.Ce5 Nd5 11.d:c5 N:c5 12.Ng5 Dd8 13.N:f6 D:f6 14. Dh5+ g6 15.De2 Td8 16.Cd2 0-0 17.Tae1 Tfe8 18.Rh1 Nd6 19.f4 c5 20.c4 Nf8 21.c:d5 Nc8 22.Ce4 Dg7 23.d:e6 N:e6 24.Da6 Rh8 25.Td1 Ng8 26.b3 Td4 27.T:d4 c:d4 28.Da5 Tc8 29.Td1 Tc2 30.h3 Db7 31.T:d4 Nc5

S-a ajuns la poziția din diagrama 217:

217



Albul la mutare

O poziție greu de apreciat. Albul are doi pioni în plus și trei figuri centralizate, dar, pe de altă parte, regele său nu poate fi prea liniștit, datorită slăbiciunii primei linii și prezenței perechii negre de nebuni. Figurile negre sunt active; nu se vede unde s-ar putea refugia turnul alb atacat.

O primă impresie este că centralizarea forțelor albe nu are o mare valoare în acest caz concret și că inițiativa negrului poate fi decisivă.

Aprecierea definitivă a poziției trebuie făcută mai adânc însă, descoperind laturile negative ale poziției negre.

Momentan, nebunul g8 stă pasiv, necooperant, mai mult sufocându-și regele. În plus, câmpurile de pe marea diagonală

neagră sunt slabe pentru negru, în ciuda posesiei perechii de nebuni.

Din punct de vedere tactic, Nimzovici a găsit o resursă spectaculoasă: **32.Dd8!** datorită căreia poziția trebuie apreciată favorabilă albului. Ideea acestei mutări este că, după 32...N:d4 33.D:d4 Dg7! 34.Cd6!! și 35. Ce8, dama neagră va fi eliminată de pe diagonala a1-h8, ceea ce duce la dezastru. N.A. Posibil era și 32.Tc4 T:c4 33.C:c4+–.

S-ar putea naște întrebarea dacă nu cumva întâmplarea a făcut să apară o astfel de resursă. Jocul anterior, ca și analizele lui Nimzovici, infirmă această bănuială, iar centralizarea cailor a făcut parte din planul său.

Acum, negrul nu poate pune dama la schimb: 32...De7 33. D:e7 N:e7 34.Td7+–. **32...Ne7** 32...N:d4 33D:d4 Dg7 34.Cd6 cu amenințarea 35.Ce8+– **33.Dd7 Da6 34.Td3** eliberează câmpul pentru damă; posibil era și 34.Cd3+– **34...Nf8 35.Cf7+ N:f7** 35...Rg7 36.Dd4+ R:f7 37.Cg5+ Re7 38.Dd8# **36.D:f7 Tc8** nu se vede ceva mai bun **37.Td7** și negrul a depus armele.

3.1.5. Diagonale și coloane

Diagonalele reprezintă căile de circulație pentru dame și nebuni, având o mare importanță în timpul luptei, deoarece constituie un fel de „autostrăzi" ale eșichierului. De aceea, trebuie luate în considerare la aprecierea poziției și la fundamentarea planului de joc.

Acțiunea figurilor sus-amintite pe diagonale este posibilă încă din faza de deschidere, cu atât mai mult în jocul de mijloc și final, unde raza lor de acțiune poate crește, datorită simplificărilor și eliberării unor diagonale.

Se cunoaște faptul că cei mai mari dușmani ai nebunilor pot fi propriii pioni care, prin amplasamentul lor, pot genera nebuni „buni" sau „răi".

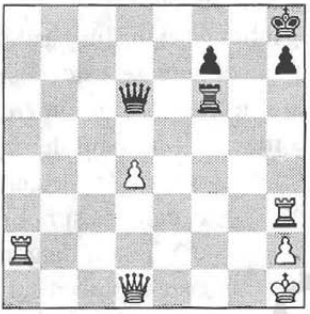
Perechea de nebuni va trebui deci apreciată la justa ei valoare, de la caz la caz, în funcție de amplasamentul pionilor proprii și adverși.

Pe de altă parte, dacă diagonalele au fost slăbite în urma unor mutări de pioni și nu există posibilități de a remedia această deficiență, atunci ele pot deveni căi de pătrundere a figurilor adverse.

Asemănător se prezintă situația pentru coloane, de-a lungul cărora pot manevra damele și turnurile.

Stăpânirea unei coloane deschise adesea poate fi un factor decisiv pentru obținerea succesului. În diagrama 218, sunt reamintite unele noțiuni despre coloane.

218



O coloană este *deschisă* atunci când de-a lungul ei nu se află nici un pion propriu sau advers. În această situație se află turnul alb din a2. Trebuie remarcat că, dacă un turn este plasat în fața unui pion propriu, situația se schimbă prea puțin. Faptul că turnul negru din f6 se află în fața pionului propriu, n-are importanță, coloana **f** fiind deschisă pentru el. Tot ca pe o coloană deschisă „s-ar simți" o damă sau un turn alb plasate pe coloana **d**, dar în fața pionului propriu d4.

Când pe coloană este plasat un pion advers, coloana este *semideschisă*.

Luând în considerare cele de mai sus, turnul alb din h3, aflat în fața propriului pion din h2, atacă pionul negru h7, deci este pe o coloană semideschisă. De asemenea pentru dama neagră, coloana **d** este semideschisă, în timp ce, pentru dama albă, aceasta este închisă.

În concepția modernă, **simpla dominare a unei diagonale sau coloane deschise sau semideschise nu duce în mod automat la avantaj, dacă nu este coroborată cu acțiunea altor figuri din tabăra proprie; de aceea, aceasta nu trebuie supraestimată în evaluarea poziției.** Dominarea este reală numai dacă poate rezolva o serie de probleme tactice sau strategice. De aceea, stăpânirea unei diagonale sau coloane trebuie abordată în mod elastic și creator la aprecierea poziției. Câteva exemple practice vor aduce puțină lumină.

Indiana Veche
Lee – Nimzovici
(Ostende, 1907)

1.d4 Cf6 2.Cf3 d6 3.Cbd2 Cbd7 4.e4 e5 5.c3 Ne7, dezvoltarea nebunului e7 urmată de

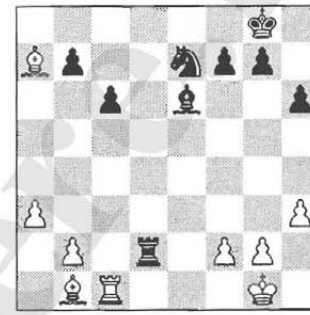
rocadă, are loc și în apărarea Philidor, dar aici albul a dezvoltat calul alb la d2 (în loc de c3), pionul c3 consolidând centrul alb:

6.Nc4 0-0 7.0-0 e:d4! S-ar părea că cedarea centrului este o greșeală strategică; în realitate, însă, falanga celor doi pioni albi, nu va dura mult:

8.c:d4 d5! o contralovitură care strică falanga de pioni d4, e4 și echilibrează jocul;

9.Nd3 la 9.e:d5 Cb6 **9...d:e4 10.C:e4 C:e4 11.N:e4 Cf6** schimburile inițiate de negru au avut scopul de a crea albului un pion izolat la d4 și de a câștiga un tempo, după ultima sa mutare **12.Nd3 Cd5** pionul d4 este blocat, după care negrul își va concentra forțele împotriva sa **13.a3 Nf6 14.Dc2 h6 15.Nd2 Ne6 16.Tae1 c6 17.Ne3?! Db6 18.h3 Tad8 19.Tc1?! Td7**. În timp ce albul a pierdut câteva mutări fără un scop precis, negrul a continuat mobilizarea efectivelor asupra pionului d4 **20.Tfe1 Tfd8 21.De2 Dc7 22.Nb1 Ce7** După concentrarea trupelor negre, calul va fi transpus la f5, pentru a mări presiunea pe d4 **23.Ce5 N:e5 24.d:e5 D:e5 25.N:a7 D:e2 26.T:e2 Td1+**. După numeroasele schimburi, pionul d4 a dispărut, iar negrul a devenit proprietarul coloanei **d**. Este suficient acest avantaj? Să vedem în continuare cum tratează Nimzovici această poziție: **27.Te1 T:c1 28.T:c1 Td2**. S-a ajuns la poziția din diagrama 219:

219



Albul la mutare

Este utilă acum o evaluare a acestei poziții, pe baza elementelor asimilate. Ca o consecință a jocului fără un plan precis, albul nu a obținut nimic în deschidere; negrul a simplificat considerabil jocul, ajungându-se la un final complex, în care el a preferat să cedeze pionul a7 în schimbul celui din d4, obținând și dominarea pe coloana **d**. Numai acest singur avantaj nu e suficient și nu poate fi un scop în sine. Turnul său a pătruns pe linia a 2-a de unde va dispune de alte pătrunderi cu diferite amenințări. Albul este forțat la b2-b4,

slăbind considerabil cei doi pioni de pe flancul damei. Poate însă perechea de nebuni să fie o compensație pentru dezavantajele amintite? În acest caz concret, nu; **negrul are și el un nebun** și va putea schimba ușor pe cel alb, după care nebunul din a7 ar putea deveni rău, dat fiind faptul că sunt destui pioni albi pe câmpuri negre. Toate acestea ne permit să apreciem cu ∓ poziția din diagramă. Acest prim succes **trebuie dezvoltat** însă, altfel inamicul s-ar putea regrupa.

29.b4 la 29.Nc2, negrul putea continua probabil cu manevra Ce7-d5-f4: **29...Cd5 30.Ne4 Cf6?! 31.Nc2 Cd5 32.Ne4 Ta2!** Faptul că negrul nu a continuat așa încă de la mutarea 30 poate fi explicat prin criză de timp, sau prin mutări de așteptare și repetări, tipice jocului de final, unde **graba pentru obținerea deciziei nu este indicată**. Cu ultima mutare, negrul permite schimbul care duce la nebuni de culori diferite; va putea albul să reziste?

33.N:d5 N:d5 34.Tc3; fiind acum apărat pionul slab din a3, s-ar părea că negrul nu are deocamdată alte obiective de atac... **34...f5!** de aceea, el caută unul pe linia a 2-a și acesta este pionul g2, care trebuie imobilizat, lucrul acesta fiind posibil numai prin ofensiva „infanteriei" de pe flancul regelui;

35.Rh2 35.g3?? duce la mat **35...Rf7 36.Nc5 g5 37.Td3 b5** altfel era posibil 38.b5 **38.Nd4 Ne4 39.Tc3 Nd5 40.Nc5 Rg6 41.Td3 h5 42.Nb6 f4 43.Nd4 Rf5 44.f3**; situația albului era deja disperată, datorită amenințării 44...g4, urmat de 45...g3+ 46.f:g3 T:g2+. Mutarea din text nu prelungește însă lupta: **44... g4 45.h:g4 h:g4 46.Rg1 Te2** amenințând g4-g3, negrul scoate în evidență slăbiciunea liniei 1-a, survenită mai devreme, după 34.Tc3:

47.f:g4+ Re4! 47...R:g4 48. Nf2∞ **48.Td1 Nb3 49.Tf1 R:d4** cu câștigul negrului.

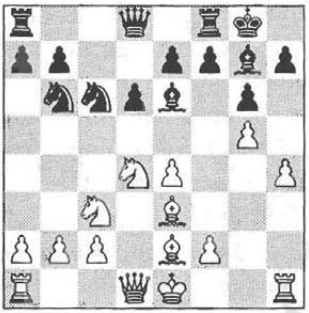
În afara faptului că aici tehnica lui Nimzovici a fost la înălțimea teoriilor sale unanim recunoscute, de reținut este **principiul celor două slăbiciuni:** slăbiciunea pionului a3 nefiind suficientă pentru victoria negrului, acesta a provocat formarea celei de-a doua slăbiciuni, pionul g2. Acest principiu e utilizat pe scară largă în această „branșă".

Astfel, exemplul de mai sus a adus o oarecare clarificare în privința coloanelor și diagonalelor.

Câteodată, însă, importanța stăpânirii unor diagonale nu e ușor de evaluat; vezi diagrama 220.

Nagrocka – L. Jicman
(Zakopane, 1985)

220



Negrul la mutare

Albul a preferat să lase regele în centru pentru a putea ataca vehement pe flancul regelui. Dacă negrul adoptă un joc pasiv de apărare, există șansa ca atacul să reușească. Ce poate întreprinde negrul? Trebuie examinată mai întâi poziția. Regele alb s-ar putea adăposti numai pe flancul damei; acolo, însă, sunt concentrate cele patru figuri ușoare negre, dintre care nebunul g7 (după deschiderea diagonalei mari) va fi extrem de periculos. De asemenea, coloana semideschisă **c** nu poate da liniște regelui alb.

De cealaltă parte, negrul a încheiat dezvoltarea, poziția sa neprezentând slăbiciuni.

Unul dintre principiile jocului de mijloc (deschiderea s-a încheiat chiar acum), este că **împotriva unui atac inamic pe un flanc, contrajocul în centru constituie arma cea mai eficace.**

De aceea, maestra română nu s-a temut de faptul că nebunul e6 ar putea fi schimbat, ci a apreciat just că, având un avans în dezvoltare, important este să provoace o luptă deschisă, unde deschiderea coloanelor și a diagonalelor va da fiori reci suveranului alb. Negrul a continuat foarte bine cu **12...d5!** O străpungere centrală tipică în această structură din apărarea siciliană, care s-a jucat în deschidere:

13.C:e6 f:e6 14.Ng4. Acum s-a deschis coloana **f**. Este adevărat că pionul e6 ar putea fi vulnerabil, dar acum aceasta nu mai prezintă importanță: **14...d4! 15.N:e6+ Rh8 16.h5** negrul a preluat complet inițiativa și această încercare de contrajoc nu aduce nimic concret: **16... d:e3! 17.Cd5 C:d5 18.N:d5 T:f2**; se amenință 19...Da5+. Atacul alb nefondat a fost res-

pins cu ușurință. Decisivă este acțiunea negrului pe coloana **f** și diagonala a1-h8:

19.c3 e2 posibil era și 19...Dc7 sau 19...Dd6, cu amenințarea 20...Dg3;

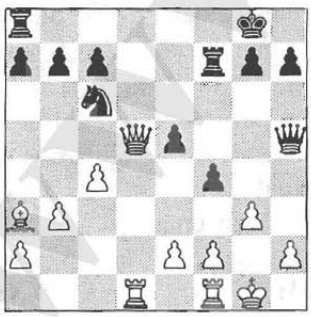
20.Dd3 Tf1+ 21.T:f1 e:f1D+ 22.D:f1 g:f5 urmează realizarea avantajului material:

23.Td1 Db6 24.Td2 De3+ 25. Rd1 D:g5 26.Tg2 De5 27.Dh1 e6 28.Nb3 Ca5 29.Nc2 Cc4; Albul, în poziție pierdută, a depășit timpul de gândire. Face impresie faptul că o singură străpungere centrală d6-d5 a făcut să explodeze – minată parcă – întreaga poziție, deschizându-se diagonalele și coloanele.

Un alt exemplu util de analizat este cel din diagrama 221:

Botvinnik – Kan
(Moscova, 1931)

221



Albul la mutare

Albul domină singura coloană deschisă și a legat turnul negru pe diagonală, provocând disconfort regelui, căruia un șah la d8 i-ar putea aduce sfârșitul prematur. Deocamdată, calul controlează la d8, dar nebunul e mai tare, nepermițând dublarea turnurilor negre pe coloana **f**.

Cooperarea figurilor albe pe coloană și diagonală permite crearea unor amenințări decisive. Poziția poate fi apreciată ca avantajoasă pentru alb.

1.Nc5! O manevră subtilă, dificil de găsit. Albul intenționează să alunge calul prin b2-b4-b5, dar nu poate închide nici chiar momentan diagonala a3-f8; la 1.b4? ar urma 1...Td8. Nu mergea nici 1.De6 Cd4. După mutarea din text, se amenință atât 2.b4, cât și 2.De6. Nu merge 1...D:e2 2.De6 Dh5 3.Td7 Df5 4.D:f5 T:f5 5.T:c7 Tf7 6.T:f7 R:f7 7.g:f4 e:f4 8.Td1 cu final avantajos albului. **1...Te8 2.b4 a6?** pierde repede; șanse mari de rezistență ar fi oferit 2...h6! 3.b5 Cd8 (3...Td8? 4.b:c6 etc.) **3.b5 a:b5 4.c:b5 Ca5** deosebirea este evidentă: 2...h6! ar fi adus aer în sala tronului, în timp ce acum 4...Cd8 este imposibilă. Calul negru fiind în afara jocului, cortina trebuie să cadă repede.

5.De6! Stăpânirea importantelor magistrale de pe eșichier începe să aducă dividende: **5...Ta8 6.Td7 Dg6 7.Dd5 h6** parează amenințarea de mat, dar nu poate apăra pionul c7; **8.T:c7 Te8 9.Nb4 b6 10.N:a5** schimbul acestui nebun puternic are acum o justificare concretă: pionul liber b5 devine o amenințare reală, în timp ce legarea pe diagonala a2-g8 există în continuare: **10...b.a5 11.b6 De6** Abia acum se înlătură legarea, dar pionul alb a avansat serios; **12.D:e6 T:e6 13.Tb1 Te8** pierdea imediat: 13...T:b6?? 14.Tc8+ **14.T:f7 R:f7 15.b7 Tb8 16.g:f4 e:f4 17.Rg2**; planul de câștig pentru alb este destul de simplu pentru acest tip de finaluri: amenințând cu marșul regelui spre pionul b7, el obligă inamicul să-și aducă regele tot în acea zonă. La momentul potrivit, suveranul alb „va cârmi" spre flancul regelui, pentru a strânge în tolba sa pionii negri; **17...Re6 18.Rf3 g5 19.Re4** și regele negru abdică, neputând rămâne în opoziție.

3.1.6. Centrul și spațiul

Fiind strâns legate una de alta, aceste două noțiuni trebuie asociate.

După cum este bine cunoscut, centrul tablei a fost obiectul unui studiu și al unei practici îndelungate, fiind tratat pe larg în literatura de specialitate.

Primele concluzii au fost că ocuparea centrului cu pionii este optimă; plasarea a doi pioni în centru a fost considerată ca o premiză a succesului.

La începutul secolului XX, au apărut o serie de exponenți ai școlii numite „hipermoderne", care au avansat o nouă teorie, formulată astfel: „pionii centrali nu reprezintă în sine o mare forță, dacă asupra lor se creează o presiune a figurilor". Mai pe înțelesul tuturor, aceștia nu se opuneau formării unui centru de pioni advers, pe care însă îl atacau neîntârziat, căutând să-l macine, sau cel puțin să strice configurația sa de falangă.

Un singur exemplu:

Deschiderea Reti

1.Cf3 d5 2.c4 e6 3.g3 Cf6 4.Ng2 Ne7 5.0-0 0-0 6.b3 c5 7.Nb2 Cc6 8.c:d5 C:d5 9.Cc3 Nf6 10.Dc1 C:c3 11.N:c3 e5

12.d3 Tb8 13.Db2 Cd4 cu joc egal Reti – Grünfeld, Teplitz-Schonau, 1928.

Practica și cercetări ulterioare au arătat că ambele concepții filozofice în privința centrului sunt valabile, căutându-se în continuare metode pentru consolidarea centrului, respectiv de slăbire și combatere a acestuia. Toate acestea – se înțelege – se referă în special la faza de deschidere și cel mult la începutul jocului de mijloc.

În stadiul actual al cunoștințelor proprii asupra centrului, trebuie reținute deocamdată următoarele:

a) centrul poate fi ocupat efectiv cu pionii sau figurile proprii, bine apărat sau susținut de altele din imediata vecinătate;

b) centrul poate fi avansat sau retras; cu cât este mai avansat, el aduce un câștig de spațiu; fiind, însă, în acest caz mai depărtat de forțele proprii, este mai dificil de susținut.

În cazul unui centru mai puțin avansat sau chiar retras, acesta este mai ușor de apărat sau susținut, fiind mai apropiat de eșaloanele proprii.

c) se poate permite adversarului să-și formeze un centru, cu condiția să poată fi atacat și fărâmițat fără întârziere, chiar înainte de a putea fi bine consolidat.

Pentru aceasta, este utilă acumularea cunoștințelor necesare asupra strategiei luptei pentru centru, în partida de șah.

Se poate afirma că, o dată cu evoluția șahului, concepțiile despre centru au devenit mai profunde și mai elastice, iar cercetările și practica viitoare vor duce la evoluția lor ulterioară.

Fiind în strânsă legătură cu centrul, despre spațiu se pot spune lucruri asemănătoare.

Spațiul a fost și rămâne un element de maximă importanță, în aprecierea poziției. În general, acapararea de spațiu se face în dauna părții adverse; cuceritorul dispune de mai multă libertate de manevră, pe când cel agresat este restrâns în granițe și mișcări de trupe, ceea ce poate asigura avantaj acaparatorului.

În practică, avantajul de spațiu are o influență ceva mai redusă asupra destinului luptei.

De altfel, în ultimele decenii s-au „încetățenit" destule variante de deschidere, în care defensorul acceptă poziții cu spațiu

redus, dar cu suficientă soliditate, cel puțin pentru menținerea echilibrului. Cu alte cuvinte, și concepțiile despre spațiu au devenit mai elastice, practica dovedind că problema deținerii de spațiu pe eșichier are o doză de relativitate în lupta pentru obținerea avantajului.

Până aici, a fost prezentată cea mai mare parte a factorilor poziționali, pentru aprecierea din punct de vedere static a unei poziții.

Cu cât un jucător devine mai experimentat în joc, dar și mai instruit, el va găsi și alte detalii ale poziției, care pot fi luate în considerare și care deosebesc jucătorii. El va putea, totodată, discerne mai bine care dintre elementele unei poziții și care principii strategice au prioritate într-o anumită poziție supusă analizei.

Aprecierea statică a pozițiilor este necesară și asigură o parte a raționamentului necesar fundamentării unui plan de joc, elaborării secvenței de mutări respective și aprecierii poziției.

Limitarea numai la aceasta însă, fără a analiza și resursele dinamice ale unei poziții, de cele mai multe ori duce la surprize și rezultate neplăcute.

3.2. Aprecierea dinamică

Pentru a putea descoperi posibilitățile unei poziții atunci când aceasta „e pusă în mișcare", în primul rând trebuie adâncit calculul concret al variantelor.

Pentru aceasta, un real ajutor îl oferă cunoștințele acumulate despre elementele tactico-strategice, ca și despre pozițiile tipice în deschidere și jocul de mijloc, împreună cu pozițiile teoretice de final.

Începe deci analiza felului în care se comportă poziția supusă calculului mintal, unde tactica poate elucida a cui poziție este mai bună, care este planul corect și realist de joc și care anume dintre mutările-candidat trebuie executată pe tablă.

Aceasta ar putea stârni unele nedumeriri. S-a arătat la începutul acestui capitol că evaluarea poziției e necesară în situațiile în care este greu sau chiar imposibil de făcut calculul mintal; acum, însă, se cere tocmai acest lucru, de care se pare că nu putem scăpa.

Pentru clarificare, sunt necesare câteva precizări:

a) **în partidele de concurs** (meci, turneu, întâlnire pe echipe, partidă de antrenament cu

ceas, șah activ, blitz etc.), unde timpul de gândire este limitat, este necesar ca aprecierea statică și cea dinamică să funcționeze simultan, mergând mână în mână, armonios legate între ele.

În funcție de caracterul simplu sau complicat al pozițiilor care se succed, jucătorul va trebui să apeleze (conștient sau subconștient), în proporții variabile, la ambele entități.

Nu e greu de intuit că aceste „proporții" se vor exercita în funcție de bagajul teoretic și tehnic al fiecăruia, de stilul de joc, aptitudinile tactice, temperament, miza partidei, condițiile de joc etc.

b) **la analiza unei poziții** (partidă întreruptă, partidă ce se joacă prin corespondență, prin Internet, studii sau probleme pentru rezolvare etc.), în măsura în care timpul permite, se recomandă ca analizele statică și dinamică să fie efectuate până la găsirea soluției care oferă cele mai bune șanse pentru efectivele proprii.

Desigur că la o astfel de analiză este permisă deplasarea figurilor pe tablă, dar este recomandabil, totuși, ca aceasta să se facă numai după o matură chibzuință.

Aprecierea dinamică sau **analiza interioară** a unei poziții comportă parcurgerea mintală a unor etape, dintre care cele absolut obligatorii sunt:

– descoperirea amenințărilor existente de ambele părți;

– posibilitatea contrajocului în centru;

– posibilitatea de preluare a inițiativei;

– perspectivele unor combinații;

– alternativa transpunerii jocului într-un final favorabil.

Este necesară detalierea acestor componente.

3.2.1. Descoperirea amenințărilor

Încă în stadiul de analiză exterioară a unei poziții s-au putut observa trăsăturile acesteia, dintre care unele au oferit suficiente surse de inspirație despre felul cum trebuie tratat în continuare jocul. Astfel, raportul de forțe ne poate da un indiciu clar asupra rezultatului probabil al partidei și ce anume trebuie întreprins.

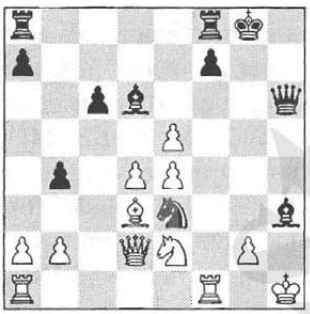
De asemenea, siguranța regilor, care este un factor decisiv în timpul luptei, poate dicta chiar următoarea mutare.

Situația este analogă și în privința altor amenințări, printre care cele legate de câștigul de material sau promovări ale pionilor liberi sunt printre cele mai periculoase.

În diagrama 222, este prezentat un exemplu în care lupta a ajuns la o tensiune maximă:

Schlechter – Schiffers
(Viena, 1898)

222



Albul la mutare

Prima impresie este aceea că regele alb se află sub atac necruțător, neexistând vreo cale de scăpare.

Urmărind toată partida, vom constata că Schlechter a jucat cu măiestrie, tinzând parcă, spre această situație:

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c6 4.e3 Cf6 5.Nd3 Nd6 6.Cf3 Cbd7 7.0-0 d:c4 8.N:c4 0-0 9.e4 e5 10.Ng5 De7 11.Rh1 posibil și 11.Te1 **11...h6 12.Nh4 b5 13.Nd3 b4 14.Ce2 g5** complică jocul, slăbind și poziția **15.C:g5!** urmările acestui sacrificiu trebuiau calculate departe, evenimentele desfășurându-se din acest moment aproape forțat: **15...h:g5 16.N:g5 De6 17.N:f6!** necesar, altfel ar fi urmat 17... Ch7 **17...C:f6 18.f4 Cg4 19.f:e5 Dh6 20.h3 C:e3 21.Dd3 N:h3.**

S-a ajuns la poziția din diagramă. În urma analizei exterioare, putem constata că, în afară de avantajul material al negrului (care atacă simultan turnul f1 și pionul g2), amenințările sale asupra regelui alb nu lasă nici o speranță. Albul însă a urmărit să ajungă la această poziție, inițiind sacrificiul de la mutarea 15-a, pe baza unui calcul foarte exact.

Care ar putea fi explicația? El a găsit la **analiza dinamică** făcută în urmă cu 7 mutări (!), continuarea genială **22.Tf4!!** care spulberă toate iluziile negrului:

– albul sustrăgând turnul de sub atac, interferează acțiunea damei negre de apărare a calului e3, care acum e amenințat direct;

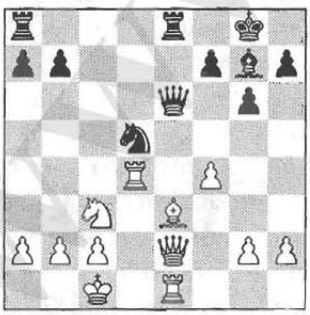
– acest cal nu are scăpare, dama neagră fiind neapărată; nu merg 22...C:g2 sau 22...Cg4, regele negru fiind descoperit.

Merită reflectat asupra faptului că, printr-o muncă serioasă asupra calculului de variante, se poate ajunge la un joc de clasă.

Acum lui Schiffers nu-i rămâne decât să continue „atacul" început: **22...N:g2 23.Rg1 Dh3** nu există salvare după 23... Dh1+ 24.Rf2 D:a1 25.D:e3 Df4+ 26.Rg3 **24.Rf2 Cg4+ 25.T:g4+ D:g4 26.e:d6 Df3+ 27.Rg1 Dg4 28.Df4! Nf3+** la 28...Nh3+, mergea 29.Rf2 D:f4+ 30.C:f4 Nd7 31.Tg1+ Rh8 32.Th1+ Rg8 33.e5 cu șarja decisivă Cf4-h5-f6+ **29. Rf2 D:f4 30.C:f4 N:e4 31.N:e4 Tfd8 32.Tg1+ Rf8 33.Nh7 Re8 34.Nf5!** și albul câștigă. La 34...T:d6 35.Tg8+; calculul și amenințările sale au fost mai reale, asigurându-i succesul.

Alehin – Mezirov
(Chicago, 1933)

223



Albul la mutare

În diagrama 223, este prezentată încă o poziție unde amenințările joacă rolul principal.

Examinând această poziție, se pare că figurile albe au poziții defavorabile și că amenințările adverse primează.

Evaluarea interioară arată însă situația de fapt. Alehin a găsit o cale de salvare cu totul surprinzătoare pentru condițiile în care se juca: simultan la 32 mese *à l'aveugle*, cu care ocazie campionul mondial a stabilit atunci un record în materie, ca număr de partide jucate: **1.C:d5! N:d4 2.N:d4!** cheia combinației, care forțează egalitatea: **2...D:e2 3.Cf6+ Rf8** unica mutare, altfel turnul se ia cu șah **4.C:h7+ Rg8 5.Cf6+**, cu șah etern.

Cu toate că Alehin era recunoscut ca un geniu al strategiei și combinației, nici el nu a fost scutit de erori, destul de rare ce e drept, în jocul său.

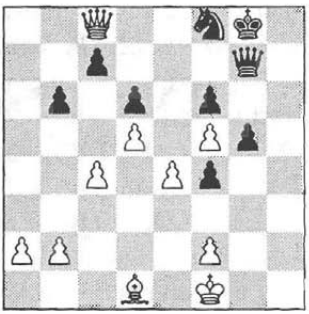
În diagrama 224, este prezentat un astfel de caz.

Pentru a putea evalua poziția, trebuie să observăm câteva detalii:

– pionul în plus dublat al albului nu prezintă vreun avantaj pentru moment;

Alehin – H. Johner
(Zürich, 1924)

224



Albul la mutare

– regele alb este parcă mai bine adăpostit decât cel inamic; dacă se permite însă avansul f4-f3 sau activizarea damei negre pe coloanele **e** sau **h**, viața suveranului alb ar putea deveni mai puțin liniștită;

– albul dispune de un mare avantaj de spațiu; pe deasupra câmpurile albe din dispozitivul advers sunt iremediabil slăbite;

– dama albă, foarte activă, ține sub atac pionul c7, legând totodată calul; cea neagră este redusă la pasivitate;

– nebunul d1 este rău numai în aparență, căci are suficientă libertate de a călători, ieșind în fața oștirii; în schimb, calul f8 provoacă numai compătimire, amplasarea sa la e5 sau la g5 ținând de domeniul fanteziei;

– nu trebuie neglijat avansul posibil al pionilor albi de pe flancul damei, prin b2-b4, a2-a4-a5, dar nici al celor negri, prin f4-f3 și g5-g4.

Analiza dinamică trebuie să ofere o apreciere cât mai realistă a acestei poziții și să permită alegerea mutării-candidat de maximă eficacitate.

Având în vedere că nebunul alb se cere introdus în joc, cel mai bine era **40.Nh5!**, care ar fi demonstrat fără dubii, că albul stă la câștig.

Negrul ar fi avut două modalități de apărare:

a) **40...g4 41.Ng6!** slab era 41.Rg2 g3 42.f3 Rh7 43.De8 Cd7 cu contrajoc pentru negru **41...Dh6**; încercarea 41...De7 este dejucată de 42.De8 D:e8 43.N:e8 Ch7 44.a4 Cg5 45.b4 C:e4 46.a5 b:a5 47.b:a5 Cd2+ 48.Re2 C:c4 49.a6 urmat de 50.a7 și 51.Nc6 **42.De8 Rh8** regele alb se poate refugia după 42...Dh1+ 43.Re2 f3+ (43...Df3+ 44.Re1 Dh1+ 45.Rd2) 44.Rd2 Dh6+ 45.Rd3 **43.De7!** cu amenințarea neplăcută 44.D:f6+ Rg8 45.N:f7+ Rh7 46.Ng8+ **43...Dh1+ 43.Re2 f3+ 44.Rd3** regele îndreptându-se decisiv spre refugiul din a3;

b) **40...De7 41.De8! D:e8** forțat, căci după 41...Dd7, albul joacă liniștit 42.b4 și 43.a4 **42.N:e8** cu final câștigat, de exemplu: **42...Ch7 43.a4 g4!** 43...Rf8 44.Ng6 etc. **44.b4 Cg5** la 44...Rf8 merge 45.a5 sau 45.Nc6 **45.a5 b:a5 46.b:a5 C:e4 46.a6 Cd2+ 48.Re2 C:c4 49.a7 Cb6 50.Nc6.**

Este pregnant faptul că, după 40.Nh5!, cooperarea între figurile albe ar fi devenit decisivă.

În loc de aceasta, viitorul campion al lumii a jucat **40.De8?** Probabil sub imperiul crizei de timp și al oboselii, Alehin nu a putut aprecia just contrajocul negrului și, ceea ce este surprinzător, n-a văzut toate amenințările potențiale ale forțelor proprii.

Să ne întoarcem la poziția inițială din diagrama 224, pentru a vedea care pot fi urmările unor astfel de omisiuni. Chiar un maestru de talia sa a bătut pasul pe loc câteva mutări. Este greu de crezut că el aștepta întreruperea partidei în acest fel, căutând să nu schimbe caracterul poziției: **40...g4 41.Dh5 f3 42.Na4 Ch7 43.Nc2 Cf8?** În comentariile sale, Alehin afirmă că 43...Cg5 pierdea după 44. D:g4 Dh6 45.Rg1 Rf8 46.Nd1 Ch3+ 47.Rf1 Dd2 48.D:f3.

În anul 1951 (după 36 ani!) a apărut în revista *Șahul în URSS* o analiză, care a demonstrat că, după 47...C:f2! (în locul 47... Dd2), negrul ar fi menținut echilibrul: 48.R:f2 Dd2+ 49.Rg3 Dg2+ 50.Rf4 Dd2+ 51.R:f3 D:d1+ 52.Rg3 Dg1+ 53.Rh4 Dh2+ 54.Dh3 Df4+ 55.Dg4 Dh2+ etc.

Pe de altă parte, 48.D:f3 din analiza lui Alehin ar fi permis 48...C:d1 49.D:d1 Dh1+ 50.Re2 D:e4+ cu remiză.

A fost rândul lui Johner să scape această ocazie, dar ea era dificil de găsit în condițiile jocului la tablă.

Sfârșitul partidei este extraordinar: **44.e5!!**, o străpungere de mare efect; albul sacrifică o parte din infanterie, pentru a elibera căile de acces ale nebunului. De reținut este faptul că **aceasta este mutarea secretă de întrerupere! 44...d:e5**: după 44...f:e5 decide 45.f6 D:f6 46.D:g4+ urmat de 47.Ne4 **45.d6! c5** 45...c:d6? era fatală după 46. c5! urmată de 47.Nb3+ **46.Ne4 Dd7 47.Dh6!** și negrul a cedat; încercarea 47...Rf7 48.Nd5+ Re8 49.D:f6 nu-i lasă nici o speranță.

În practica șahului abundă astfel de momente critice pline

de tensiune, care creează tragedii sau care fac deliciul jocului, unde importanța unui tempo poate fi capitală.

Amenințările reciproce trebuie luate în considerare la fiecare mutare; ignorarea sau subestimarea lor poate provoca multe surprize neplăcute.

În diagrama 225, încă un astfel de caz, din cele frecvente, s-a petrecut în disputa directă pentru sceptrul mondial (!), cu ocazia meciului revanșă, în urma căruia Botvinnik a recâștigat, pentru prima oară, titlul pierdut cu un an în urmă.

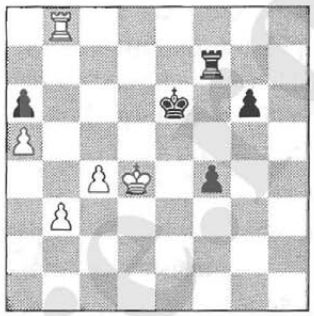
În urma unei lupte sub semnul echilibrului, a rezultat un final de turnuri egal, în care pionul f4 susținut, oferea negrului șanse certe de remiză.

Cu două mutări înainte de controlul timpului, Smîslov întinde o cursă prin **39.Re4!**, profitând de o relativă criză de timp a negrului. Se amenință 40.Tb6+ cu alungarea din centru a regelui negru.

Amenințarea în sine nu punea probleme, dacă Botvinnik ar fi continuat acum cu 39...Tf5 40.Tb6+ Rf7 41.Rf3 T:a5 42.b4 (după 42.R:f4 se putea păstra egalitatea prin 42...Tf5+, urmat

Smîslov – Botvinnik
(A 5-a partidă din meci – Moscova, 1958)

225



Albul la mutare

de a6-a5) 42...Ta3+ 43.R:f4 Tc3 44.c5 (44.Tc6 Tb3=) 44... a5 cu remiză clară. El a preferat să joace însă „și mai tare"... **39...Rd6** având în vedere continuarea 40.Tb6+ Rc5 41.Rf3 g5 42.Tg6 Tb7; îl așteaptă însă un duș rece **40.Tb6+ Rc5??**

Iată cum comentează însuși Botvinnik acest moment dramatic: „Negrul este surd și orb! Pe ceasul de control rămăseseră 2-3 minute; încă nu era târziu pentru negru să-și dea seama de eroarea sa și să prefere continuarea 40...Rc7 41.T:a6 Tf8! 42.T:g6 (sau 42.Rf3 g5 43.Tg6 Tb8) 42...f3 43.Tg1 Tb8! 44. Tf1 T:b3 45.T:f3 Tb1! (desigur nu 45...Tb4 46.Rd5! Ta4 47. Tf7+ Rb8 48.Rc5! cu complicații

într-un final teoretic dificil, unde negrul trebuie să lupte din greu pentru remiză) 46.Rd5 Rb7 după care ar fi rezultat o poziție teoretică de remiză". **41.Rd3!** capcana s-a declanșat; datorită matului imparabil 42. b4#, negrul a semnat capitularea!

*

S-a insistat ceva mai mult asupra acestui subcapitol de importanță maximă, pentru că tocmai în mod asemănător un număr imens de partide au eșuat în drame.

Într-un limbaj mai dur (adică sportiv), cel care nu are de gând să-și bată prea mult capul cu descoperirea amenințărilor proprii sau inamice (unele câteodată bine mascate), renunță la orice șansă de a ajunge nu numai pe treptele măiestriei, dar și la posibilitatea de a încheia cu succes o luptă cu un partener cât de cât redutabil.

Studiul partidelor maeștrilor și experiența de concurs ajută enorm la dobândirea unui gen de intuiție, denumită **simț al pericolului**. Totodată, va crește capacitatea de a găsi acele **mutări-surpriză**, atât de eficace și de neplăcute adversarilor.

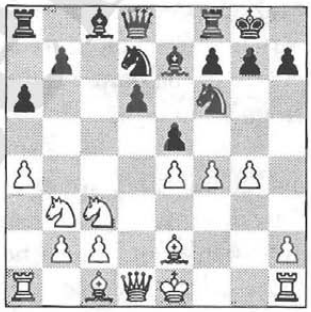
3.2.2. Contrajocul în centru

Mai sus s-a arătat (diagrama 220) deja că una din metodele cele mai sigure de contracarare a ofensivei pe flancuri, este contrajocul în centru.

În diagrama 226, se prezintă încă un astfel de exemplu de contraatac central:

Kupreicik – Polugaevski
(Moscova, 1976)

226



Negrul la mutare

Cu ultima sa mutare 10.g4, albul a început ofensiva nu numai pe flancul regelui, ci și indirect în centru, amenințând 11.g5 și 12.Cd5, după care albul ar domina centrul și întreaga tablă.

Pentru a elabora planul de joc al negrului, poziția trebuie analizată cu obiectivitate.

Într-adevăr, nu se poate glumi cu intențiile sufocante ale albului. Mutări de genul h7-h6 slăbesc iremediabil bastionul regal, permițând accelerarea atacului alb.

În privința siguranței regilor, este clar că cel alb a rămas în centru, iar în cazul rocadei mici, el va fi expus.

Tocmai în acest gen de poziții cu ofensivă pe flanc, **trebuie găsit un plan de contrajoc energic**, capabil să neutralizeze atacul advers și eventual să tragă foloase din poziția neasigurată a regelui alb, în mod deliberat lăsat în centru.

De ce acest contrajoc trebuie efectuat în centru și nu în altă parte, de exemplu pe flancul damei?

Pe acest front, albul, prin a2-a4, a luat **măsuri preventive**, îndreptate împotriva unui contrajoc advers, de exemplu prin b7-b5, Nc8-b7, b5-b4 etc., care ar fi reprezentat atât o ofensivă pe flancul damei, cât și o amenințare asupra punctelor centrale e4 și d5.

În aceste condiții concrete, este însă posibil contrajocul în centru **10...d5!**; să urmărim ce se va întâmpla după o astfel de mutare explozivă, care trebuie făcută cu orice risc, chiar cu cel al sacrificiului unuia sau chiar a doi pioni.

Asemănător unei bătălii adevărate, urmează o încleștare corp la corp, în care vor cădea mulți luptători de ambele părți. Deschizându-se coloanele și diagonalele centrale, vor intra în luptă rezervele, dar un fapt devine clar: regele alb va trebui să privească această vărsare de sânge de la foarte mică distanță, fără multe gărzi în jurul său și cu neliniște:

11.C:d5 la 11.e:d5 era posibil 11...Cb6 12.f:e5 Cf:e5 13.0-0 C:c3 14.b:c3 Dc7 și albul ar fi rămas cu niște „umbre" de pioni!

11...C:e4 multă atenție merita și propunerea lui A. Zaițev 11...C:d5 12.D:d5 Nb4+! 13.c3 Dh4+ (iată consecințele!) 14. Rf1 Cf6 15.D:e5 C:g4 cu atac puternic pentru negru;

12.0-0 Cdc5 13.c4!? Probabil dezvoltarea 13.Ne3 era de preferat **13...C:b3 14.D:b3 Nc5+**; probabil că albul a subestimat forța acestui șah;

15.Ne3? 15.Rh1? Cf2+; se putea încerva 15.Rg2!? **15...Cd2!** mutare intermediară de câștig a unei calități și partidei.

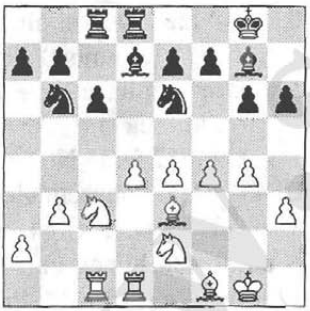
După partidele din diagramele 220 și 226, s-ar putea naște

impresia că d7-d5, este singura metodă generală de contrajoc central la îndemâna negrului. Aceasta este numai una dintre multele posibile. De multe ori, un astfel de contraatac trebuie precedat de o manevră de subminare sau slăbire a centrului advers, fie de simplificări sau chiar de un sacrificiu de material, de cele mai multe ori a unui pion.

Să urmărim poziția din diagrama 227:

Grünfeld – Rubinstein
(Ostrava-Moravska, 1923)

227



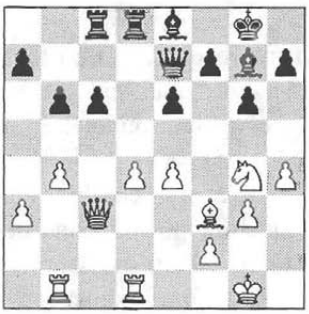
Negrul la mutare

Falanga de pioni a albului pare extrem de amenințătoare, acesta amenințând d4-d5 sau f4-f5. Cu mutarea sa următoare, negrul neutralizează pericolul și obține o poziție foarte bună: **1...f5**; blocând una dintre amenințări, Rubinstein subminează totodată centrul alb, cu intenția de a altera falanga inamică; **2.Ng2** opțiunea 2.g:f5 g:f5 3.e:f5 Cc7 ar fi asigurat un joc comod negrului. Nici 2.d5 nu oferea șanse mai bune; **2...Cc7 3.Nf3 f:e4 4.N:e4 Cbd5 5.Rf2 Ne8 6.C:d5 C:d5**. După ce a dislocat centrul alb, negrul angajează contrajocul în centru; el a cucerit punctul d5 și poate privi cu optimism spre viitor **7.Cg1 Td6 8.Cf3 Tcd8 9.Td2 Nf7 10.N:d5 N:d5 11.Ce5 Ne4**. Aici, partenerii au convenit asupra remizei, cu toate că poziția negrului pare mai bogată în perspective.

Aprecierea unanimă de care se bucură formația de pioni d4, e4, care asigură stăpânirea centrului, este justificată.

Capablanca – Alehin
(A 11-a partidă din meci – Buenos Aires, 1927)

228



Albul la mutare

Pe la începutul secolului XX, concepțiile de luptă pentru centru s-au lărgit, căpătând noi înțelesuri. Felul cum s-a luptat negrul cu un astfel de centru este prezentat în diagrama 228.

Alehin a inițiat o metodă de apărare prin contraofensivă în centru. El organizează o presiune a figurilor asupra pionului d4, căutând să provoace una dintre înaintările d4-d5, sau e4-e5. În primul caz ar avea loc simplificări masive, după care nebunii negri ar putea să-și găsească de lucru... În cel de-al doilea, punctul d5 ar trece în posesia negrului, care va putea avea la dispoziție străpungerea c6-c5, cu schimbul pionului central și menținerea echilibrului în centru. Capablanca s-a hotărît la **27.e5**, fiind aproape forțat la aceasta, pentru a scăpa de presiunea pe d4 **27...h5 28.Ce3 c5!** Contrajocul acesta este foarte puternic; după eliminarea pionului d4, cel din e5 va deveni fragil: **29.b:c5 b:c5 30.d5?** După această eroare, negrul va obține avantaj. La 30.d:c5 T:d1+ urmat de 31... T:c5, albul ar fi pierdut pionul e5.

Alehin a indicat o cale unică de păstrare a echilibrului: 30. Tb7! Td7 31.T:d7 N:d7 și abia acum 32.d5 e:d5 33.C:d5 De6 34.Cf4 N:e5 35.C:e6 N:c3 36.C:c5 cu egalitate.

Este însă surprinzător că un virtuoz al apărării, cum era Capablanca, a trecut pe lângă această șansă: **30...e:d5 31.C:d5 De6 32.Cf6+** probabil ceva mai bine era 32.Tb7 N:e5 33.Da5 cu oarecare compensație pentru pionul în minus; **32...N:f6 33. e:f6 T:d1+ 34.T:d1 Nc6 35.Te1 Df5 36.Te3 c4**. În urma simplificărilor, a rezultat o poziție superioară pentru negru. Alehin a câștigat partida, exploatând forța pionului liber c4.

Nu trebuie să ne închipuim că contrajocul central trebuie executat numai pentru obținerea de contrașanse când adversarul este în atac, sau când a obținut unele avantaje strategice.

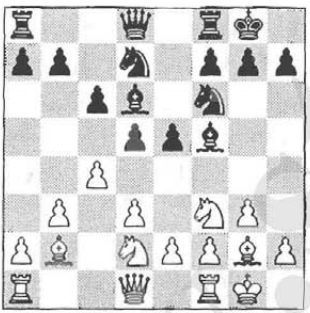
Acțiunile centrale sunt utilizate adeseori ca mijloc de preluare a inițiativei, de continuare sau de amplificare a acesteia.

Este de reținut faptul că nu numai negrul poate apela la acest tip de contrajoc; albul are la îndemână aceeași metodă, când lupta o cere.

Poziția din diagrama 229 a rezultat din deschiderea Reti, în urma aplicării unei strategii hipermoderne de luptă pentru centru: 1.Cf3 d5 2.c4 c6 3.b3 Nf5 4.g3 Cf6 5.Ng2 e6 6.0-0 Cbd7 7.Nb2 Nd6 8.d3 0-0 9.Cbd2 e5; aproape nestingherit, negrul și-a format un centru de pioni.

Ribli – Lengyel
(Campionatul Ungariei, 1975)

229



Dezvoltându-se armonios și controlând punctele-cheie centrale d4, e4, d5,e5, albul a permis formarea unui astfel de **centru ideal**, conform concepțiilor clasice, pe care îl va măcina în continuare: **10.c:d5 c:d5 11.e4!** Un procedeu tactic important, prin care albul distruge centrul advers: **11...d:e4**; după 11...Ng4 12.e:d5 C:d5 13.Cc4 avantajul ar fi de partea albului, datorită poziției nesigure a calului d5 și atacului asupra pionului e5 **12.C:e4 N:e4 13.d:e4 De7** la 13...C:e4 14.Ch4 Cdf6 15.De2, amenințările albului cu nebunii fianchetați care presează pe diagonale ar fi extrem de neplăcute: **16.De2 Tfd8 15.Tfd1 a5 16.Cd2 a4 17.Cc4 Nc5 18.Ce3 a3 19.Nc3 Tac8 20.Tac1** și albul a obținut un avantaj considerabil; negrul resimte slăbiciunea punctelor centrale și a altor câmpuri albe, nebunul g2 având un rol criminal în viitorul apropiat.

*

O multitudine de variante în deschidere conțin mutări cu caracter de contrajoc în centru.

În Partida Scoțiană, după 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 e:d4 4.C:d4 Cf6 5.Cc3 Nb4 6.C:c6 b:c6 7.Nd3 negrul prin 7...d5!, egalează jocul.

În Partida Italiană, după 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.c3, contrajocul negru începe prin 4...Cf6 5.d4 e:d4 6.c:d4 Nb4+ 7.Nd2 N:d2+ 8.Cb:d2 d5! 9.e:d5 C:d5 10.Db3 Cce7=.

În Jocul celor doi cai, negrul inițiază contrajocul său, imediat după 1.e4 e5 2.cf3 Cc6 3.Nc4 prin 3...Cf6! 4.Cg5 d5!

La fel în partida Rusă: 1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.C:e5 d6 4.Cf3 C:e4.

Alte încercări ale albului de a juca fără 2.Cf3 permit negrului un contrajoc rapid; spre exemplu:

– Partida Vieneză: 1.e4 e5 2.Cc3 Cf6 3.f4 d5!

– Gambitul Nordic: 1.e4 e5 2.d4 e:d4 3.c3 d5!

Una dintre explicații pentru care în grupa de „jocuri deschise" care debutează cu 1.e4 e5, jocul are un caracter atât de vioi, este tocmai aceea că, prin avansarea pionilor centrali de ambele părți, majoritatea figurilor încep să aibă multă libertate de acțiune, ajungându-se deseori la încleștări tactice pline de sălbăticie.

În grupa de „jocuri semideschise", contrajocul central poate îmbrăca forme mai diverse, spre exemplu:

– în Apărarea Franceză, după 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 c5 etc.; la mari complicații se ajunge după 3.Cc3 Nb4 4.e5 c5;

– în Apărarea Siciliană, după 1.e4 c5, dacă albul continuă cu mutări mai rar jucate de tipul 2.c3, 2.f4, sau 2.g3, negrul poate răspunde chiar imediat 2...d5;

– aparent mai neobișnuită, Apărarea Alehin, după 1.e4 Cf6 2.e5 cd5 3.c4 Cb6 4.d4 permite negrului să inițieze după 4...d6, atacul centrului alb; 5.f4 d:e5 6.f:e5 Cc6 7.Ne3 Nf5 8.Cc3 e6 9.Cf3 Dd7 10.Ne2 0-0-0 11.0-0 f6 și să obțină un joc relativ comod.

În grupa de „jocuri închise", există de asemenea astfel de manevre de contrajoc asupra centrului:

– în Gambitul Damei acceptat, după 1.d4 d5 2.c4 d:c4 3.e4, negrul poate continua cu 3...e5, 3...Cc6, sau 3...Cf6, în toate cazurile cu diferite modalități de acțiune asupra centrului.

Contrajocul prin c7-c5 sau c6-c5 este utilizat de asemenea în majoritatea variantelor din Gambitul Damei; câteodată, e7-e5 sau e6-e5 pot fi bune căi de eliberare.

În grupa de „jocuri semiînchise", formele de contrajoc în centru sunt variate:

– în Indiana Regelui, după 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 d6 5.Cf3 0-0, negrul acceptă formarea „sub ochii săi" a masivului centru de pioni albi, pentru ca, după 6.Ne2 e5!, să înceapă operația de subminare și

distrugere a acestuia prin 7.0-0 e:d4 sau 7...Cc6;

– simptomatică este Indiana Grünfeld, unde, după 3...d5 (primele mutări sunt identice cu cele de mai sus), 4.c:d5 C:d5 5.e4 C:c3 6.b:c3 Ng7 7.Nc4 c5 centrul alb este supus atacului: 8.Ce2 c:d4 9.c:d4 Cc6 10.Ne3 Ng4! 11.f3 Ca5! (două mutări pe flancuri, care însă vizează centrul) 12.Nd3 Ne6 cu joc complicat, în care șansele negrului nu sunt mai rele.

Ce rol are toată această lungă expunere despre contrajocul în centru? Acela de a atrage atenția că **schimbările** (uneori rapide) **care ar putea surveni în această zonă a eșichierului, prezintă o importanță majoră, trebuind să fie luate în calcul la orice analiză sau apreciere a unei poziții.**

Cercetările teoreticienilor care studiază deschiderile au ca subiect tocmai contrajocul în centru, precum și căile de limitare, întârziere, sau chiar împiedicare a acestuia.

De aceea, aceste elemente, trebuie luate în considerare la aprecierea poziției.

3.2.3. Posibilitatea de preluare a inițiativei

Una dintre problemele de bază pe care trebuie să și le pună cel ce joacă începutul unei partide – se știe – este dezvoltarea rapidă a figurilor. Dar aceasta nu trebuie să constituie numai un scop în sine, ci trebuie subordonată unui plan de joc bine gândit.

În general, pentru realizarea oricărui plan, este necesară o mobilizare adecvată a forțelor.

S-a arătat deja că nu este suficientă numai mobilizarea accelerată a efectivelor; acestea, odată dezvoltate, trebuie să coopereze armonios între ele, iar amplasamentul lor să corespundă ideilor variantei de deschidere alese și planului de joc avut în vedere.

Pentru aceasta, trebuie bine cunoscute și aplicate principiile de bază ale jocului în deschidere și preferabil până în cele mai mici detalii, ideile tactice și strategice pe care le conține varianta cu care debutează lupta.

În acest fel știința de a juca deschiderea, devine o artă. Dacă una dintre tabere reușește să-și plaseze armonios figurile pe poziții active, să rezolve problema

centrului și prin câștig de timp să depășească partenerul în dezvoltare, se poate spune că aceasta și-a realizat programul pentru prima fază a bătăliei.

În acest caz, aceasta va putea să-și impună voința, prefigurând în bună măsură desfășurarea ulterioară a evenimentelor de pe câmpul de luptă.

Albul având avantajul primei mutări, de la bun început dictează o parte din aspectul luptei pe care o angajează; jucând, de exemplu, 1.e4, el tinde să impună un joc deschis, predominant combinativ.

Jucând 1.d4 sau alte mutări, el va căuta un joc mai liniștit, cu nuanțe poziționale.

Posibilitatea de a avea primul cuvânt în conducerea operațiilor, poartă denumirea de inițiativă.

Se poate spune, așadar, că dreptul primei mutări asigură albului o inițiativă în debutul partidei.

Pentru acest motiv, programul de joc în deschidere al efectivelor negre este ceva mai modest, acestea având în față pentru început sarcina de a neutraliza micul avantaj al primei mutări a albului, căutând să egaleze șansele.

Odată realizat acest obiectiv, negrul poate încerca mai mult, adică nu numai să ajungă din urmă și să-și devanseze adversarul în concentrarea pentru luptă a figurilor, preluând inițiativa.

Deci **acel jucător care a reușit să-l depășească pe celălalt în dezvoltare are posibilitatea să preia inițiativa, având create premizele necesare pentru organizarea ofensivei.**

În continuare, este necesar ca **cel care deține inițiativa să n-o piardă din mână, ci chiar s-o dezvolte, până la obținerea succesului final.**

De aceea, dezvoltarea forțelor trebuie făcută în așa fel, încât acestea să îngreuieze încercările adverse de joc activ, prin alterarea armoniei dintre forțele acestuia.

Cu aceasta, ne apropiem de acel vast capitol din teoria deschiderilor, cel al gambiturilor și contragambiturilor.

În oricare dintre acestea, printr-un sacrificiu de minimum un pion, se speră să se obțină un avans în dezvoltare, deschiderea unor coloane și diagonale, care asigură inițiativa.

Gambiturile sunt destul de numeroase. Numai în gambitul regelui acceptat după **1.e4 e5 2.f4**, sunt cunoscute 18 (!)

sisteme principale de atac. În practica actuală gambiturile au o utilizare destul de frecventă, mai ales „gambitul damei".

În concepția modernă de joc, chiar dacă pionul oferit spre sacrificiu este acceptat, adeseori acesta este retrocedat pentru a neutraliza inițiativa adversă, sau chiar pentru a prelua inițiativa.

În afara gambiturilor care sunt o formă oarecum drastică de luptă în deschidere, există un vast domeniu de variante în teoria deschiderilor, cu mici sacrificii materiale, în scopul obținerii inițiativei.

Sigur că lupta pentru inițiativă poate fi dusă și fără sacrificii, pe căi poziționale. Sacrificiul de pion nu este obligatoriu, dar rămâne una dintre formele cele mai energice în lupta pentru preluarea conducerii jocului.

Cel care oferă astfel de sacrificii materiale trebuie să aprecieze exact consecințele, dacă va obține în mod real inițiativa scontată.

Pentru aceasta, trebuie luați în considerare doi factori:

– avantajele obținute drept compensație, cum ar fi dezvoltarea superioară, deschiderea diagonalelor și a coloanelor, îmbunătățirea poziției figurilor, avantaj de spațiu, sau cucerirea unor puncte slabe din dispozitivul advers;

– obiectul atacului; trebuie apreciat unde anume se va exercita inițiativa, care în anumite cazuri se poate desfășura în centru, sau chiar pe ambele flancuri; atacul la rege poate fi de multe ori obiectivul principal.

Nu trebuie să ne așteptăm ca în urma sacrificiului de material pentru inițiativă să apară în poziția adversă slăbiciuni sau „găuri" vizibile și clare; acestea pot fi provocate, mai ales dacă se reușește concentrarea adecvată a forțelor cu superioritate numerică pe unul dintre flancuri, în timp ce o parte din efectivele inamice sunt dispersate pe celălalt flanc.

De asemenea, trebuie avut în vedere faptul că, de regulă, când au loc astfel de sacrificii, de cele mai multe ori este greu sau chiar imposibil de calculat consecințele și justețea acestora. Aceasta se face cu ajutorul intuiției și aprecierii poziției în mod optimist și cu încredere în promovarea ideii respective.

Mai este ceva: sacrificând material pentru inițiativă, cel ce o face poate fi expus unor tentații care dau numai impresia că se obține inițiativa. De regulă, unele riscuri asumate prin sacrificiul de material sunt justificate

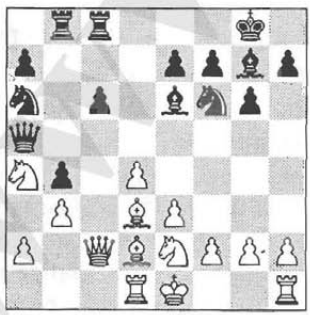
prin faptul că și partea în defensivă va fi supusă unor riscuri și încă destul de mari.

Toate acestea fac ca lupta pentru inițiativă să fie dificilă. De aceea se poate spune pe bună dreptate că **unul dintre cele mai grele lucruri în șah, este sacrificiul unui pion la vremea potrivită.**

În această privință, Alehin a rămas un maestru neîntrecut. Interesant este faptul că el nu utiliza gambiturile în practică, în schimb în jocul său abundau sacrificiile pentru inițiativă, uneori chiar în variante de deschidere care nu prevesteau evenimente agitate. Poziția din diagrama 230, provenită din Indiana Grünfeld este elocventă:

Euwe – Alehin
(A 4-a partidă din meci – Haga, 1935)

230



Negrul la mutare

Prin **15...c5!**, Alehin a propus un sacrificiu de pion; să vedem ce fel de compensații a urmărit să obțină.

16.N:a6 D:a6 17.C:c5 Db5; negrul a obținut avantaj de dezvoltare, perechea de nebuni și – lucrul cel mai important – a reușit să rețină regele inamic în centru. După părerea sa, aceasta a fost o compensație suficientă. **18.Cf4?** Euwe a greșit chiar imediat, neprevăzând probabil mutarea a 19-a a negrului. Corect era 18.e4! Cd7 19.Ne3 N:d4 20.C:d4 D:c5 21.D:c5 C:c5 și albul se putea apăra. În continuare printr-un atac vehement, negrul va distruge bastionul alb: **18...Ng4! 19.f3 e5!** sacrificiul de pion pentru inițiativă a dat rezultate peste așteptări! **20.Cfd3 e:d4!** iar acum răsturnătorul de valori Alehin, sacrifică o figură pentru a deschide poziția regelui alb:

21.f:g4 d:e3 22.N:e3 Cg4 23.Nf4 Nc3+, mutare departe calculată, care trezește bănuiala că Alehin a avut deja viziunea poziției finale;

24.Td2 T:c5! 25.C:c5 D:c5 26.N:b8 De7+! 27.Rd1 Ce3+ 28.Rc1 C:c2 29.T:c2 poziția spre care s-a îndreptat probabil Alehin. Cu tot materialul egal,

Euwe nu va putea evita înfrângerea, datorită poziției expuse a regelui său: **29...h5 30.Td1 Ng7 31.h3 a5 32.Nf4 De4 33.Nc7 De3+ 34.Rb1 a4!** câștigă forțat o calitate;
35.b:a4 b3 36.a:b3 D:b3+ 37.Rc1 Nh6+ 38.Tdd2 D:a4 39.Ne5 Rh7 40.Nc3 Db5! 41. Nd4 De2 42.g4 De1+ 43.Rb2 N:d2 44.Tc8 Nc1+ și albul a depus armele.

Sacrificiul de pion pentru inițiativă rămâne apanajul marilor jucători, datorită problemelor complexe pe care le pune:

– dificultatea de a calcula consecințele;

– dificultatea de a aprecia poziția rezultată după sacrificiu, pentru că, în cele mai multe cazuri, compensațiile sunt greu de văzut în mod obiectiv;

– de cele mai multe ori, sacrificiul pionului vizează avantaje poziționale temporare (poziția superioară a figurilor, avantaj de dezvoltare etc.), care însă, în focul luptei, se pot pierde, după care sacrificiul de pion ar putea deveni riscant, sau nejustificat.

Toate acestea complică, desigur, și mai mult problematica aprecierea pozițiilor, dar trebuie avut în vedere faptul că **lupta pentru inițiativă are o mare importanță, fiind un element esențial al bătăliei șahiste.**

3.2.4. Studiul trecerii în final

Nu întotdeauna este posibilă încheierea luptei în jocul de mijloc prin atac direct la rege, printr-un contraatac decisiv, sau câștig de material care nu lasă partenerului, nici o șansă de împotrivire.

Adeseori decizia se mută în ultima fază, unde se continuă un duel cu efective mult diminuate.

Pe de altă parte, într-o poziție complicată în care un jucător cu mai puțină experiență caută cu încăpățânare o continuare decisivă, un jucător de clasă va găsi imediat o serie de simplificări, pentru a ajunge la un final promițător.

Este vorba, deci, de **faza de tranziție spre final**. Aceasta poate surveni în urma unor simplificări în jocul de mijloc, sau chiar în deschidere.

Primele victime pe tablă vor fi probabil forțele care au intrat primele în luptă, adică pionii, figurile ușoare, damele, iar ceva mai târziu, turnurile.

Pentru jucătorul pus în fața posibilității de a opera simplificări ce vizează trecerea în final se pun următoarele probleme:

a) care dintre figurile proprii sau adverse trebuie păstrate sau schimbate;

b) dacă, inițiind un schimb, poziția proprie se va îmbunătăți sau vor fi păstrate cel puțin avantajele dobândite;

c) dacă schimbul respectiv emană dintr-o cerință a poziției sau are alte justificări;

Pe marginea acestor chestiuni, trebuie făcute câteva considerații utile.

În general, este indicat să fie schimbate figurile proprii fără perspective, pentru cele adverse active, bine plasate, sau cu o bună mobilitate.

Aprecierea obiectivă a operațiilor de simplificare sau a unei poziții care va rezulta în final este mult îngreuiată dacă lipsesc cunoștințele teoretice asupra finalurilor și aproape imposibilă dacă nu se cunosc cel puțin principiile care stau la baza jucării finalului în cauză.

Necunoașterea teoriei finalurilor face ca mulți jucători, în această ultimă fază a partidei, să aibă o prestație cu o clasă sub nivelul lor obișnuit.

Din păcate, sunt puțini cei care, în urma studiului, ajung să cunoască teoria finalurilor și reușesc să răstoarne în favoarea lor desfășurarea multor partide.

Marele artist al finalurilor Capablanca, era renumit pentru faptul că juca cu multă tenacitate în finaluri uneori de-a dreptul penibile, de cele mai multe ori găsind resurse nebănuite de salvare, fără să mai luăm în considerare zecile de câștiguri din poziții egale, sau chiar ușor dezavantajoase.

Cei care nu vor studia finalurile vor rămâne deficitari cu tehnica realizării avantajului pozițional sau material, vor marca o serioasă nesiguranță a jocului în final, ba chiar și în faza precedentă, vor fi slabi analizatori, iar rezultatele lor sportive vor avea de suferit.

Desigur că nu este ușoară ameliorarea cunoștințelor în acest domeniu.

Pentru aceasta, în afară de teoria finalurilor, trebuie studiate și perfecționate:

– logica schimburilor, utilă în toate împrejurările;

– jocul în poziții simple, cu material redus pe tablă;

– tehnica realizării micilor avantaje.

Cei mai buni jucători din istoria șahului au excelat în acest domeniu, știind că, fără acestea, desăvârșirea jocului e imposibilă.

Necunoașterea principiilor de joc ce stau la baza finalurilor cum s-a arătat, poate aduce multe decepții.

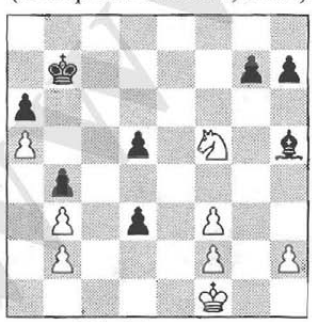
În exemplul din diagrama 231, se va studia un astfel de caz concret, în care albul fie că a ignorat principiile de joc, fie că a tratat cu ușurință poziția respectivă.

Rezultatele sunt de cele mai multe ori aceleași: ratarea câștigului sau chiar pierderea unor poziții câștigate.

Urmărind desfășurarea luptei care urmează, se va degaja, într-adevăr, impresia că albul joacă acest final cu mult sub posibilitățile sale.

L. Bronstein – Iusupov
(Olimpiada Lucerna, 1982)

231



Albul la mutare

La o primă privire, s-ar putea crede că avem în față o poziție oarecum dezordonată, cu mulți pioni dublați, în care ambele tabere au multe slăbiciuni. La o analiză mai atentă însă, devine limpede faptul că albul deține o superioritate serioasă, datorită calului său, care în acest caz este mai tare decât nebunul. El poate ataca și captura oricare dintre cei șase pioni negri, în timp ce nebunul poate lua numai doi pioni.

În plus, regele alb este centralizat, putând ataca pionii liberi negri de pe coloana **d**. Așadar, principiul de joc al albului trebuia să se bazeze pe **superioritatea calului asupra nebunului**. Din nefericire, el n-a aplicat-o.

33.Cd4? Nu trebuia ca acest cal activ și inteligent să fie atât de rău utilizat pentru apărarea unor pioni fără nici o importanță. După varianta evidentă 33.C:g7 N:f3 34.Re1, albul rămânea cu pionul liber **f** extrem de prețios și cu șanse uriașe de succes. **33...g5!** Pionii se plasează pe culoarea opusă nebunului propriu **34.Re1 h6 35.Rd2?** Trebuia încercat 35.Cf5! **36...Ng6 36.f4!**

Datorită jocului imprecis, piesele albe albe au ajuns în situația să nu mai poată evolua normal.

Ideea de avansare a pionului cu ajutorul calului prin 36.Ce6 (se amenință și 37.Cc5+) 36... Rc6 37.f4 era răsturnată de 37... Rd6. De aceea, mutarea albului este corectă: **36...g:f4 37.Ce6 f3 38.Cd4??**

Probabil sufocat de criza de timp dinaintea controlului celor 40 mutări, maestrul argentinian înhamă încă o dată la căruță acest splendid cal de curse! Corect era 38.Cf4! Ne4 39.C:d3; după 39...N:d3? 40.R:d3, albul trebuie să câștige, datorită regelui activ: 40...Rc6 41.Re3 Rc5 (sau 41...Rd6 42.R:f3 Re5 43.Re3 h5 44.f4+! Rf5 45.Rd4 și pionul alb **a** se transformă înaintea pionului negru **h**) 42. R:f3 Rd4 43.Rf4 Rd3 44.Re5 d4 45.Rd5! h5 46.h4! Re2 47.R:d4 R:f2 48.Rc5 și din nou pionul **a** va ajunge primul.

La 39...Rc6 (în locul 39. N:d3?) era bine 40.Re3! Rb5 41.Ce1! R:a5 42.C:f3 cu final superior pentru alb, datorită pionului liber **f**; **38...Ne4**, acum avantajul a trecut la negru; **39.Re3 Rc7 40.C:f3??**

Gafa finală: schimbând calul său activ pe nebunul negru, albul se îndreaptă spre un final de pioni pierdut.

Mai existau șanse de remiză după 40.Ce6+ Rd6 41.Cd4 **40...N:f3** și albul a trebuit să se recunoască învins; după 41.R:f3 d4! 42.h4 h5 el ar fi fost în *Zugzwang*.

La asemenea catastrofe pot duce aprecierile greșite sau nerespectarea legilor ce guvernează în această fază a partidei.

Noul control al timpului de gândire obligă jucătorul la o pregătire suplimentară în domeniul finalurilor, el trebuind să-și imagineze, cel puțin sub aspect general, direcția spre care se îndreaptă lupta și să cunoască chiar mai mult decât procedeele tehnice de bază.

De aceea, începând chiar cu teoria deschiderilor, trebuie avut în vedere ce tip de finaluri pot rezulta și ce șanse oferă pentru fiecare dintre parteneri. Acest lucru devine imperios necesar mai ales în cazul trecerilor bruște din deschidere, direct în final.

Partida Spaniolă

Sanguinetti – Matanović

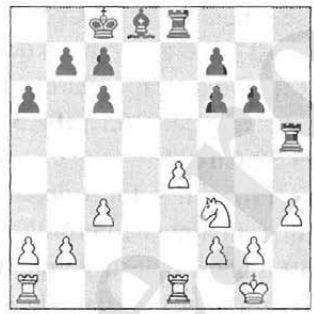
(Olimpiada Varna, 1962)

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.N:c6 d:c6; în această uzitată **„variantă a schimbului"**, noua structură de pioni prefigurează finalul care se apropie.

Albul are un pion în plus pe aripa regelui, cu perspectiva în final de a forma un pion liber pe aceste meleaguri. Dacă acum de pe eșichier ar dispărea figurile, finalul de pioni ar fi favorabil albului. Figurile însă există deocamdată și negrul, drept compensație, are legendara pereche de nebuni. Să urmărim contururile acestei lupte.

5.0-0 este meritul ex-campionului mondial R. Fischer de a fi introdus în practică, prin anii '60, continuarea de mai sus, care nu se teme de 5...Ng4; această armă i-a adus multe succese. **Ng4?! 6.h3 N:f3 7.D:f3 Nd6 8.Dg3**; cedând perechea de nebuni, negrul a rămas fără atu-ul său principal și cu o debilitate a unor câmpuri albe, care va fi resimțită: **8...Df6 9.d4 Dg6 10.D:g6 h:g6 11.d:e5 N:e5**; acum negrul este condamnat la un joc fără perspective, luptând din greu pentru remiză: **12.Cd2 0-0-0 13.Cf3 Nf6 14.c3 Te8 15.Te1 Nd8**; în continuare, maestrul argentinian, apreciind just poziția, concepe un plan de schimb al nebunului său pe singura figură activă neagră care ar putea fi activă și ar putea ține piept strategiei albe de realizare a majorității de pioni de pe flancul regelui **16.Nf4! Cf6 17.Ne5! Th5 18.N:f6 g:f6** (vezi diagrama 232)

232



Planul albului este simplu; el trebuie mai întâi să preîntâmpine contrajocul negrului prin f6-f5, motiv pentru care dublează turnurile pe coloana e. Nu merge 19.Ch2 The5, urmat de f6-f5; **19.Te2! Ne7 20.Tae1 Nd6 21.h4!** Pionii din această zonă trebuie plasați mai întâi pe câmpuri negre, pentru a limita mobilitatea nebunului advers: **21...c5 22.g3 b5 23.Rg2 c4 24.Ch2! Td8 25.Td1!** nu lasă partenerului nici o șansă de contrajoc **25...Ne7 26.T:d8+ R:d8 27.Cg4** era posibil și direct 27.f4 **27...Tc5 28.e5?** și acum 28.f4 urmată de e4-e5 ar fi fost continuarea naturală **28...f5 29.Ch6**; dacă pionul alb ar fi fost la f4, acum era posibil 29.Ce3, în timp ce 29.Ch2 permitea 29...Td5 **29...Re8 30.f4 Td5!** Încercarea de a prinde calul după 30...Rf8?

31.Td2! Rg7 32.Td7 sau 30... Nf8 31.Cg8 Ne7 32.h5 era sortită eșecului:

31.h5 Rf8 32.h:g6 f:g6 33.g4 f:g4? La rândul său negrul se revanșează, greșind; după 33... Rg7! 34.C:f5+ g:f5 35.g:f5 Td3 sau 34.g5, albul n-ar fi avut șanse reale de câștig;

34.C:g4 acum albul are practic un pion în plus și avantaj pozițional. Pregătirea acțiunilor decisive se va face prin instalarea regelui pe un excelent câmp central;

34...Td3 35.Cf2 Td8 36.Rf3 Rf7 37.Cg4 Td3+ 38.Re4 Tg3 39.Ce3 Nc5 40.Cc2 Re6 41.Ce1 Ne7 42.Cf3; după acest manej, calul a ocupat poziția optimă: **42...c5 43.Th2! Tg4 44.Th6!** decisiv; se amenință chiar și 45.T:g6+ **44...Rf7 45.Th7+ Rf8 46.e6!** cu amenințarea 47.Ce5; **46...g5** singura contrașansă practică;

47.Ce5! o combinație care transformă avantajul pozițional într-unul material; **47...T:f4+ 48.Re3 Nf6!** o resursă care prelungește jocul **49.Cg6+ Rg8 50.e7 N:e7 51.T:e7 Tf1 52.Td7 b4 53.Td2 Ta1** sau 53...Tc1 54. Ce5! b:c3 55.b:c3 T:c3+ 56.Re4 cu avantaj;

54.Ce5! b:c3 55.b:c3 Te1+ 56. Te2 Tc1 57.Re4 T:c3 58.Tg2 Rh7 59.Rd5; pionul a2 trebuie păstrat; **59...Tc1 60.R:c5! c3 61.Cf3! g4 62.Cd4 Tb1 63.a3! Tb2 64.Cc2 Rh6 65.Rc4 Rg5 66.R:c3 Tb1 67.Tf2! g3 68.Tf8 Tb5 69.Cd4 Tb6 70.Ce2! Rg4 71.Tg8+ Rf3 72.C:g3 a5 73.Cf5 a4 74.Cd4+** și albul câștigă.

Sărind 23 de „obstacole", calul a efectuat aproape o treime din totalul mutărilor partidei!

Dacă trecerea din deschidere în jocul de mijloc pregătește căile pentru exercitarea forței de acțiune a figurilor, trecerea în final aduce după sine o reevaluare a valorilor existente:

a) regii protejați până deunăzi cu atenție vor deveni o forță de atac, le va crește popularitatea, reușind de multe ori, prin pătrunderile lor, să decidă soarta luptei; forța lor va crește, egalând uneori pe cea a turnului;

b) fiecare figură ce va supraviețui pentru final va trebui să capete o misiune specială;

c) artileria grea, care a zăcut aruncată prin colțuri, va fi scoasă în poziție de bătaie;

d) pionii, care erau nu mai mult decât o carne de tun și erau exterminați ca potârnichile prin tot felul de gambituri, din supraviețuitori, vor deveni luptători

veterani, care vor impune respect și teamă, mai ales cei liberi, aspirând la mărire. Fiind atât de periculoși, prinderea sau exterminarea lor va fi scump plătită.

În cartea sa *Ultimele lecții ale lui Capablanca*, autorul relatează despre discuția sa cu Yanowsky. Acesta susținea, că într-o partidă corect condusă de ambele părți, nu trebuie să survină finalul.

Capablanca i-a demonstrat că, tocmai datorită acestei concepții greșite, Yanowsky nu numai că a pierdut multe partide, dar, din păcate, a avut și mulți adepți, unii fiind desigur jucători slabi.

Este regretabil că astfel de concepții mai pot fi auzite și în zilele noastre...

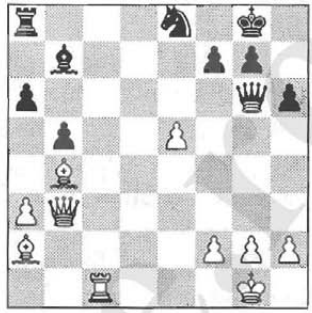
Mai există o tendință, aceea de a considera simplificările ca o tendință pacifistă, sau teamă de adversar; uneori aceasta este adevărat, dar nu trebuie uitat că trecerea în final constituie calea cea mai scurtă spre atingerea obiectivului.

De altfel, știința de a utiliza cu folos arma simplificărilor este apanajul jucătorilor buni.

Să studiem poziția din diagrama 233:

Gligorić – Bălănel
(Belgrad, 1956)

233



Albul la mutare

Pe lângă avantajul celor doi nebuni, albul deține o majoritate de pioni pe flancul regelui, greu de valorificat însă în prezența damelor. A urmat:
1.Dg3! D:g3; retragerile damei erau insuficiente:
2.h:g3 Td8 3.f3 poate că mai exact era 3.g4, prevenind 3...h5
3...g6? pe care negrul a ignorat-o;
4.g4 Rg7 5.f4; în absența damelor, pionii albi sunt irezistibili
5...Tc8 6.Td1! justificat; turnul alb se va dovedi mai bun decât cel negru **6...Tc2 7.Td7 T:g2+ 8.Rf1 T:a2 9.e6!** pe aceasta s-a bazat planul alb: pionul devenit liber va decide **9...Nd5 10.T:f7+ Rg8 11.Tf8+ Rg7 12.T:e8 Tc2 13.e7 Nc4+ 14.Rg1 Nf7 15.Tf8 g5** nu mergea 15...Te2 16.Nc3+ Rh7 17.Th8#;

16.f5 Tc4 17.Rh2 Tc7 18.Rg3 h5 19.f6+ cu câștig.

Clasa lui Gligorić a ieșit în evidență după mutările 1.Dg3, 6.Td1 și 7.Td7, când a cedat unul dintre nebuni, având un obiectiv concret, formarea pionului liber avansat.

Un aforism al lui Tartakower: **„Avantajul perechii de nebuni constă în faptul că oricând se poate schimba unul dintre ei"!**

Formularea lui Capablanca: **„Dacă partida se decide în final, trebuie reflectat bine care figuri trebuie schimbate și care păstrate".**

Acest lucru nu este simplu, pentru că fiecare schimb aduce modificări ale poziției de pe eșichier. În partida de mai sus, în timp ce un jucător oarecare ar fi căutat zadarnic căi de ofensivă, albul a găsit planul corect de schimb al damelor.

Reiese că **schimbul poate fi uneori o armă tactică și pozițională foarte eficace**, similar unui sacrificiu sau unei curse; **el nu duce la o superioritate materială, dar are un scop concret, acela de a rezolva o serie de probleme, eventual unele îndelungate, cu caracter strategic.**

De regulă, partea în defensivă caută să schimbe figurile adverse cele mai periculoase, sau mai bine plasate. În funcție de scop, simplificările se pot clasifica arbitrar în trei categorii care:

– reduc potențialul ofensiv advers;

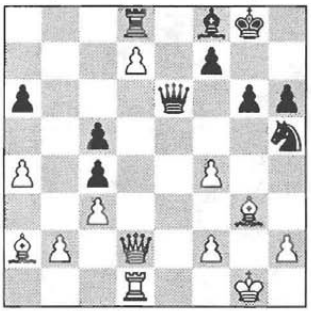
– neutralizează ofensiva adversă și creează eventual premizele trecerii la contraatac;

– permit trecerea în final.

Un bun exemplu de schimb al figurilor rele pentru cele bune poate fi urmărit în diagrama 234:

Keres – Pilnik
(Budapesta, 1950)

234



Albul la mutare

1.f5! pentru activizarea ambilor nebuni albi **1...D:f5 2.N:c4** la 2.Nc7 Dg4+ **2...Cf6 3.Df4!**, este greu de imaginat acest schimb imediat după

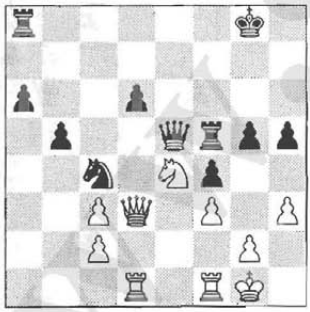
activizarea perechii de nebuni; finalul pe care-l forțează Keres este însă clar câștigat: **3...D:f4 4.N:f4 T:d7 5.T:d7 C:d7 6.N:a6** și pionul liber va decide repede: **6...g5 7.Nc7 Ng7 8.Nb5 Cf6 9.Nc6** împiedică 9...Cd5 **9...Nf8 10.a5 c4 11.a6 Nc5 12.Ne5** cu câștig.

Uneori, una dintre părți poate retroceda o parte din avantajul material deținut, transpunând jocul într-un final avantajos.

Interesantă este poziția survenita în diagrama 235:

Yates – Alehin
(San-Remo, 1930)

235



Negrul la mutare

Cu tot pionul în plus, realizarea avantajului material este legată de mari riscuri, datorită poziției descoperite a regelui său.

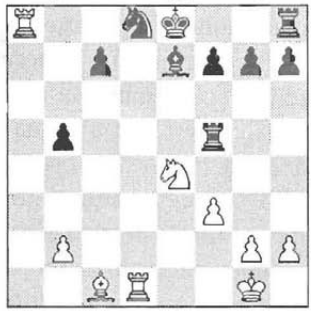
De aceea, Alehin preferă să sacrifice un pion: **1...d5! 2. D:d5+ D:d5 3.T:d5 T:d5 4. Cf6+ Rf7 5.C:d5 Td8**, obținând un final complex superior: **6.Cb4 Td2 7.Ta1** 7.Tf2 T:f2 duce la un final de cai și pioni, câștigat de negru: **7...a5 8.Cc6 T:c2 9.C:a5 Ce3**; acum poziția albului se surpă **10.Tb1 T:g2+ 11.Rh1 Tg3 12.Cc6 T:h3+ 13.Rg1 Tg3+ 14.Rh2 Rf6 15.Cd4 g4 16.f:g4 C:g4+ 17.Rh1 f3 18.Tf1 Th3+ 19.Rg1 f2+ 20.Rg2 T:c3 21. Th1 Td3 22.Ce2 Td2 23.Cg3 Tb2 24.C:h5+ Re5 25.Cg3 Ch2!** Pare o picanterie, dar este totuși calea cea mai simplă: **26.Cf1** singura! **26...C:f1 27. Th5+ Rd4 28.R:f1 b4** și albul a cedat.

Partea în defensivă poate utiliza de asemenea arma simplificărilor împotriva inamicului supranumeric, dintr-o anumită zonă a luptei. Dacă se reușește înlăturarea câtorva forțe adverse, de cele mai multe ori atacul este respins. În special schimbul damelor „liniștește" jocul, apărarea putând rezista.

În cazul din diagrama 236, după terminarea deschiderii, negrul are un pion în plus, în

Capablanca – Lasker
(Petersburg, 1914)

236



Albul la mutare

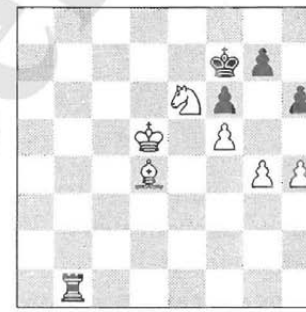
schimb trupele albe au creat o presiune jenantă. Deși jocul se apropie de un final complex, negrul încă n-a încheiat dezvoltarea: **22.Tc8 0-0!** bine jucat; negrul abandonează prada, pentru a scăpa cu fața curată. Nu era bine 22...c5? 23.Tc:d8 N:d8 24.Cd6+;

23.T:c7 Nb4 24.Ne3 Ce6 25. Tcd7 cu tot pionul retrocedat, presiunea albului n-a fost încă lichidată în totalitate: **25...Tc8 26.T1d5 T:d5 27.T:d5 Tc2 28.b3 Tb2 29.T:b5 T:b3 30. Nd2**; negrul pare pierdut. Fără îndoială însă, Lasker a prevăzut nu numai această poziție, ci și evenimentele următoare: **30... Nc5+! 31.T:c5 C:c5 32.C:c5**

Se pune întrebarea dacă este posibil câștigul cu toți pionii pe același flanc? N-ar putea oare albul să schimbe cele două figuri ușoare pe turn și un pion, cu șanse de câștig? **32...Tb2 33.Ne3 Te2 34.Nf2 f6**; pionii sunt plasați pe câmpuri de culoarea nebunului advers; **35.Rf1 Ta2 36.g4 Rf7**.

În continuare albul a încercat timp de 37 mutări să ajungă la vreo amenințare serioasă, fără succes însă; manevrând cu abilitate turnul său, Lasker a dejucat orice încercare. S-a ajuns la poziția din diagrama 237,

237



Albul la mutare

în care albul a făcut ultima tentativă de câștig:

73.g5 h:g5 74.h:g5 f:g5 75. C:g5+ Rg8 76.Ce6 Td1! Cu toate că și-a întărit sensibil poziția, nici acum albul nu poate lua pionul;

77.Re4 Rf7! O paradă cum numai Lasker putea să vadă. Acum, la 78.N:g7, negrul se

salvează prin 78...Te1+ 79.Rd5 (79.Rf4 Tf1+ etc.) 79...Tf1 cu egalitate. Albul a mai continuat 21 mutări făcând diferite încercări, până la mutarea 101 (!), când s-a semnat tratatul de pace.

O glumă care circula în epocă spunea că Lasker, după ce joacă prima mutare, „întrezărește" deja finalul ce va surveni în partidă!

Iată că finalurile pot salva și unele situații dificile, dar, fără înțelegerea cel puțin a finalurilor de bază, o apreciere exactă a unor astfel de poziții nu va putea fi făcută.

*

Cu aceasta s-a terminat studiul componentelor principale ale gândirii, strict necesare pentru analiza și evaluarea oricărei poziții. Cum s-a arătat, mai există și alte detalii, dar acestea fie că nu sunt frecvente în timpul partidei, fie că nu pot îmbrăca un aspect general.

De cele mai multe ori, noțiunile dezbătute mai sus vor fi suficiente pentru a ne putea orienta în mod realist în aprecierea unei poziții.

La analiza oricărei poziții, nu este necesar să fie luate în considerare absolut toate criteriile expuse mai sus. De cele mai multe ori, îndeosebi când poziția prezintă un material mai redus, scade numărul de criterii de apreciere; cu atât mai mult, acestea trebuie cunoscute bine.

După ce poziția dată a fost descompusă în elementele sale componente, analiza propriu-zisă este o comparare cantitativă a acestora.

În această etapă, potrivit recomandărilor cunoscutului antrenor M. Dvoreţki, **„jucătorul trebuie să păstreze un echilibru între elementele concrete și cele abstracte, între particular și general. Ar fi o eroare să se acorde o anumită prioritate unor elemente concrete asupra altora abstracte, precum și a calculului de variante asupra aprecierii poziției, sau invers".**

După analiză urmează **sinteza aprecierii poziției**; știind totul despre elementele componente și ponderea cu care grevează fiecare dintre ele, se poate face cu suficientă siguranță evaluarea poziției.

Drept concluzie, trebuie reținute câteva idei care pot fi luate drept reguli, de importanță maximă:

a) într-o partidă de șah, nu acționează numai respectarea principiilor de joc și a cerințelor obiective ale poziției, ci în primul rând cei doi parteneri, cu calitățile și defectele fiecăruia (Suetin);

b) aprecierea poziției este un travaliu foarte important în timpul luptei, care solicită mult efort și consum de timp (Kotov);

c) **un jucător bun are obligația să aprecieze corect și exact o poziție dată** (Kotov);

Deci aprecierea corectă a poziției este atributul fundamental al forței de joc (Urseanu).

Acest proces nu pretinde însă o exactitate matematică, depinzând foarte mult de gusturile și caracterul jucătorilor.

d) **evaluarea poziției este tot atât de necesară pentru joc ca și priceperea de a calcula variante;**

e) **obiectivitatea** (și educarea acestei trăsături) este latura de bază necesară pentru aprecierea poziției și obținerea succeselor;

f) o apreciere corectă sau eronată a poziției va duce la alegerea unui plan de joc de aceeași calitate și implicit a suitei de mutări;

g) și aici **calculul rapid și exact al variantelor are un rol deosebit**, mai ales că mutările cele mai bune se găsesc uneori foarte greu prin aprecierea poziției (Dvoreţki);

h) **nu este necesară aprecierea poziției la fiecare mutare**, ci numai în unele momente critice, când se schimbă mersul luptei, sau când aceasta capătă un nou sens.

Totuși, în timp ce calculează variantele, jucătorul trebuie să aprecieze pozițiile la care se va ajunge în fiecare dintre acestea, pentru a ști ce-l așteaptă în viitor (Kotov).

i) la aprecierea unei poziții, jucătorul **nu trebuie să se lase tentat de un câștig posibil de material**, scăpând din vedere alte posibilități mult mai tari;

j) **un element pozițional oarecare poate participa ca o componentă în aprecierea generală a poziției, dar poate să devină brusc un factor decisiv.**

Adeseori, aceste elemente acționează unul împotriva altuia și este foarte dificil sau chiar imposibil de stabilit care anume dintre ele joacă rolul decisiv în acel moment (Dvoreţki).

k) **când se au în vedere unele simplificări, este posibilă adesea transformarea unui avantaj pozițional în altul, mult mai favorabil;**

l) **în final** apar idei și concepții diferite de joc față de deschidere sau jocul de mijloc, cum ar fi regula pătratului, câmpurile corespondente etc.;

Aceste reguli trebuie bine cunoscute. Fără stăpânirea tehnicii finalurilor, nu se poate aspira la măiestrie (Neistadt).

m) **aprecierea unei poziții nu este întotdeauna ceva constant; ea se poate schimba cu fiecare mutare și cu fiecare an (!), putând apărea diferite planuri de joc** (Ragozin).

3.2.5. Planul de joc

În lucrarea sa *Tainele gândirii jucătorului de șah*, A. Kotov mărturisește că noțiunea de **plan de joc**, și mai ales cea de **plan unic de joc**, a provocat și provoacă multe nedumeriri. Se naște întrebarea: în timpul unei partide poate exista oare de la prima mutare și până la ultima, un singur plan, un plan unic?

Pentru a ajunge la un răspuns, ar trebui să ne gândim la un război adevărat. Când o țară atacă o altă țară, înainte de proclamația de război, se întocmește desigur un plan general de ofensivă, care cuprinde zona și direcția atacului, forțele care vor participa, obiectivele de atac etc.

Pe măsură ce se desfășoară războiul, inamicul nu stă nici el cu mâinile în sân; aspectele bătăliei se pot schimba. Poate că din agresor, datorită unor contraatacuri inamice, armata invadatoare va trebui să se retragă în defensivă etc.

Pe scurt, situația de pe front se poate modifica frecvent, de fiecare dată trebuind să existe alte obiective de realizat, care necesită noi planuri, pregătiri, concentrări de forțe etc.

Nici pe eșichier „jocul de-a războiul" nu diferă de cel adevărat în privința planului: un „plan unic" conceput de la primele mutări, nu poate fi dus la bun sfârșit fără modificări, sau chiar fără abandonarea unuia și adoptarea altuia adecvat.

Planul unic este deci o aberație, ceva irealizabil practic.

Pe toată durata unui război adevărat sau la tabla de șah, adversarul va căuta să dejoace orice plan, căutând să-l impună pe al său, dacă are vreunul. Acest lucru provoacă schimbări de situații, iar pentru rezolvarea favorabilă a acestora, este necesară adoptarea permanentă de măsuri noi.

Marii strategi conducători de oști reușeau să decidă sorții luptelor în favoarea lor, pentru că, în timpul bătăliilor, știau în fiecare moment să întreprindă acțiunile necesare, aceasta până la victoria finală.

Deci nu se poate concepe și cu atât mai puțin aplica un plan construit de la prima mutare până la ultima, ci trebuie să aibă loc o înlănțuire de planuri mai scurte.

Partida de șah este deci o îmbinare de mici planuri de operații strategice, realizate prin mijloace tactice, care rezolvă de fiecare dată o serie de probleme care decurg din cerințele poziției.

După conceperea și realizarea pe tablă a primului plan de joc, se concepe și se realizează cel de-al doilea și tot așa până la sfârșitul partidei.

Când partenerul va dejuca primul nostru plan, va trebui pus în funcțiune cel de-al doilea, care trebuie fundamentat în funcție de noile transformări ale poziției și noile obiective apărute.

Pentru aceasta, **este foarte important ca noul plan concret de joc să corespundă în totalitate cerințelor noii poztii** (Kotov).

Pentru a cunoaște bine cerințele noii poziții apărute, **trebuie reflectat foarte bine la caracteristicile poziției; acestea vor sugera sau chiar dicta strategia și tactica de urmat ce trebuie realizată în continuare, până la apariția unor noi schimbări de situație etc.**

Cum trebuie procedat, însă, dacă la un moment dat apar cel puțin două planuri de joc ce par de valoare aproximativ egală?

Planul „cel mai bun" trebuie ales în funcție de factorii interni ai poziției, dar și de miza jocului, forța partenerului etc.

După o astfel de fundamentare tehnică pentru fiecare dintre planuri, se va adopta pe tablă unul dintre acestea, cu care se va continua lupta. Și așa, probabil că decizia va fi dificil de luat. Același lucru se întâmplă și în viață, când omul se află la o răspântie, dar trebuie totuși să ia o hotărâre.

Lasker spunea că, analog vieții, trebuie adoptat de fiecare dată acel **bun simț în șah!**

Cu acest bagaj de cunoștințe – încă modest – se poate trece la o evaluare mai bună a pozițiilor oferite spre analiză. Experiența și munca vor fi de mare ajutor.

3.2.6. Exerciții

Fiecare dintre pozițiile prezentate în continuare va fi analizată mintal, bine fundamentată cu variante și apreciată.

Apoi se va efectua analiza, cu deplasarea figurilor și adnotațiile de rigoare.

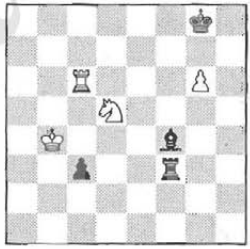
1. 1...?

2. 1.?

3. 1.?

4. 1...?

5. 1...?



6. 1.?

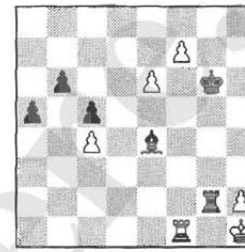
7. 1.?

www.steer.ro

8. 1.?

12. 1.?

9. 1...?



13. 1.?

10. 1...?

14. 1...?

11. 1...?

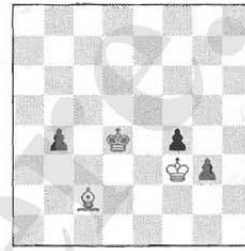
15. 1.?

www.steaua.ro

16. 1.?

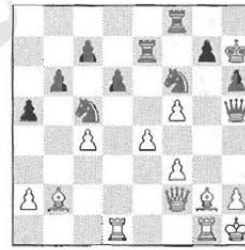
20. 1.?

17. 1...?



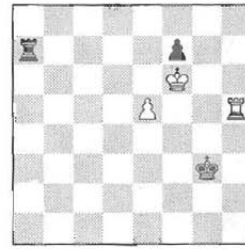
21. 1...?

18. 1.?



22. 1...?

19. 1.?



23. 1...?

www.steaua.ro

24. 1.?

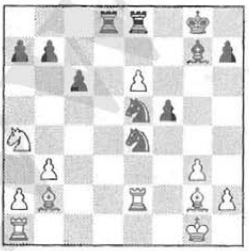
28. 1...?

25. 1.?

29. 1.?

26. 1.?

30. 1.?



27. 1.?

3.2.7. Soluții

1. Haveland – Djurhuus
(Corespondență, 1986)

Negrul este în avantaj: el domină de-a lungul coloanelor deschise **d** și **h**, calul său central

este mult superior nebunului. În plus, bastionul alb este fragil **1...T:h2! 2.D:a7 T:g2+! 3.R:g2 Dc6+ 4.f3 C:f3 5.Da8+** la 5.Rf2 Td2+ 6.Re3 Db5!−+ **5...Rd7 6.D:d8+ R:d8 7.T:f3 g5 8.Rf2** 8.Td1+!? **8...Db6+ 9.Rf1 D:b2 10.Td1+ Re7 11.a4 f5 12.Tfd3 f4 13.g:f4 g:f4 14.Td7 Rf6** 0-1.

2. E. Pogosianț
(1981)

Albul trebuie să câștige, datorită plasamentului nefericit al negrelor. Numai că la 1.f8D?, g5! (nu 1...f5+? 2.Rf4 g5+ 3.N:g5+ Rh5 4.De8+ și 5.De2#) cu remiză.

Corect este **1.Ng5+! f:g5 2.f8T!** 2.f8D? Dg8! 3.D:g8= **2...Dg8 3.T:g8** 1-0.

3. A. Gillberg
(1986)

Cât de dificilă poate fi aprecierea unei poziții de final, dacă nu sunt bine cunoscute principiile de joc!

Regele alb fiind depărtat, rămâne de stabilit pentru calul alb dacă poate opri pionul liber:

a) 1.Ca6? b3 2.Cc5 b2 3.Ce4 Re1! 4.Cc3 Rd2 5.Cb1+ Rc2 6.Ca3+ Rb3 7.Cb1 c5 cu câștigul negrului;

b) 1.Ce6? b3 2.Cd4 b2 3.Cb3 (3.Cf3 Re2) 3...Re1−+.

Corect este **1.Ca8! b3 2. Cb6 b2** la 2...Re1? 3.Ca4 c5 4.C:c5 = **3.Cc4** cu remiză!

Dacă 1...Re2 2.Cb6 Rd3 3.Ca4 Rc4 4.Rb6=. Cititorul este rugat să analizeze cum decurge jocul după 1.Ce8.

4. Winawer – Cigorin
(Varșovia, 1882)

Pionul în plus al negrului nu are nici o importanță, pentru că albul a construit o serioasă poziție de atac la rege pe diagonala mare și pe coloana **g**, amenințând și dublarea turnurilor.

La un joc pasiv, negrul va sucomba. La analiza dinamică ajutat de perechea de nebuni, Cigorin a găsit o resursă strălucită de contraatac: **1...Nd4!** face aluzie la faptul că și albul are o slăbiciune la f3 și că regele alb nu se află în sânul lui Avraam! Acceptarea sacrificiului este forțată: **2.D:d4 D:f3+ 3.Tg2 Nh3 4.Tag1 Te8**; negrul nu numai că a respins atacul advers, dar a preluat și inițiativa; forțele albe lipsite de cooperare nu vor putea rezista **5.Dc3 N:g2+ 6.T:g2 T:e4 7.D:f3 Te1+** și albul a capitulat.

Iată cum o idee tactică bună, poate influența diagnosticul −+ în aprecierea unei poziții.

5. Alehin – Grigoriev
(Moscova, 1921)

Albul a câștigat un pion, a reușit să slăbească bastionul regal advers și are un cal bine plasat în avanpost. Drept compensație, figurile negre sunt plasate mai activ. Aprecierea... o vom face la urmă! Dacă nici la analiza „interioară" negrul nu va găsi vreo resursă tactică, viitorul său s-ar putea să... nu existe! Să-l urmărim pe inventivul maestru Grigoriev: **1...Td2!** pare o gafă (dama nu poate fi luată deocamdată), dar în realitate e cea mai bună continuare **2.N:b7 Dc2!** Numai așa! Negrul recâștigă figura, partida ajungând într-un final ceva mai favorabil albului, tenabil însă **3.T:d2** N.A. Pare mai bine 3.Ne4! D:d1 4.Ch6+ Rg7 5.Dc4 T8d7 6.Cf5+ +–. **3...T:d2 4.Ne4** schimbul de dame este forțat, pentru că nu merge 4...D:b2? 5.Td1! **4...T:e2 5.N:c2 T:c2 6.Td1 h5 7.Td8+ Rh7 8.Tb8 Cc5! 9.b3 Tb2 10.a5 T:b3** cu remiză după câteva mutări. Aprecierea ar fi +–.

6. V. Nestorescu
(1983)

Datorită pionului său avansat, figurilor concentrate asupra regelui advers și unor resurse tactice în care calul este „mai deștept" decât nebunul, aprecierea este +– **1.Ce7+!** Negrul are două alternative:

a) **1...Rh8** 1...Rg7? 2.Cf5+ **2.Tc8+! Rg7 3.Cf5+! Rf6 4. g7 Nd6+ 5.Rb3 c2+ 6.R:c2 Tf2+ 7.Rd3! Tg2 8.Tf8+ Re5 9.Cd4! Nc5** 9...T:g7 10.Tf5# **10.Cf3+** cu câștig;

b) **1...Rf8 2.Cf5 Nc7 3.Tf6+ Rg8 4.Ce7+ Rh8 5.T:f3 Nd6+ 6.R:c3 N:e7 7.Tf7** cu câștigul albului.

7. A. Åkerblom
(1961)

Datorită amenințării 1...Rc2 și 2...Nf6# și pionului negru avansat, albul trebuie să caute resurse tactice. Ele există nu doar pentru salvare... **1.f6!** un pion care-l încurcă pe alb! La 1.Tg1? Rc2!–+, sau 1.Tg4? Nd6!–+ **1...N:f6 2.Tf5 Nd4 3.Rb1!** spre pionul negru **3...f2 4.Rc1 Rd3 5.Rd1 Re3 6.a5 Nc5 7.a6** și câștigă. Verdictul: +–

8. Bator – Carleson
(Suedia, 1985)

Asupra regelui negru puțin cam solitar, s-ar putea trage o rafală mortală. Pentru aceasta, trebuie înlăturată „garda" din d3. **1.T:d3! D:d3 2.N:g7 Te6** nebunul este tabu: 2...R:g7 3.Cf5+

Rf6 4.Cd6+ Rg7 5.D:f7+ Rh8 6.C:e8 N:f2+ 7.Rh1 T:e8 8.D:e8+ +– **3.N:h6 Rh8 4.Ng5 Tae8 5.D:f7** 1-0.

9. *Șahul în URSS*
(1989)

Având în vedere prezența nebunilor de culori diferite, se pune problema dacă cei doi pioni în plus asigură câștigul albului **1...Rc8! 2.e7 Nc6 3.Rf7 Rb7 4.e8D N:e8+ 5.R:e8 Rc8**; posibil este și 5...Ra8; a rezultat o poziție de remiză teoretică, utilă de reținut.

Interesant este că ar fi greșită încercarea 1...Re8? 2.Re5 Nb7 3.Rd6 Na8 4.Nb8 Nb7 5.Nc7 și negrul pierde datorită posibilității 6.e7, urmat de Nd8 și Rc7.

10. K. Pedersen – P. Cramling
(Danemarca – Suedia, 1985)

Ultima mutare a albului 1.Tde7? a fost o eroare, care a permis negrului să preia inițiativa: **1...Tc1+!! 2.T:c1 Db2 3.Ce3 D:c1+ 4.Rf2!** 4.Rh2? Ce2! **4...Db2+ 5.Rg1 Dc1+?** N.A. Din păcate, campioana Suediei a continuat imprecis; trebuia 5...C:h3+! 6.Rh2 (6.g:h3 T:f3 7.Cg2 g4–+) 6...Df2 7.Cf5 Cg1 8.T:f7+ T:f7 9.Cd4 T:f3 10.Rh1 Tf7 11.De8 Ch3 cu câștig **6.Rf2 Db2+ 7.Rg1 Ce2+** 7...C:h3+!–+ **8.Rf1 Cg3** 8...Cd4!–+ **9.Rg1 Ce2+ 10.Rf1 Cg3+ 11.Rg1 De2?= 12.Te8 D:e3+ 13.Rh2 Cf1+ 14.Rh1 Cg3+ 15.Rh2 Cf1+** și s-a consemnat remiza.

11. Meduna – Inkiov
(Gausdal, 1988)

Negrul exploatează poziția excelentă a calului său, a turnurilor sale dublate, precum și goliciunea suveranului alb: **1...e5! 2.N:e5 D:e5 3.f:e5 T:f3 4.Dd4 T:g3+ 5.Rh2 Tf2+ 6.Rh1** 6.D:f2 C:f2–+ **6...Tf4 7.Td2 T:h4 8.Th2 Cf2+!** 0-1.

12. Björck – Fridh
(Suedia, 1985)

Albul are avantajul unui pion liber, dar lupta pare să aibă deocamdată un caracter închis.

Pentru a-și valorifica poziția mai bună, cel mai simplu ar fi fost 1.D:e6+ R:e6 2.Ta1 Rf5 3.Ta6 Tg8 4.Rh3 Tf8 5.e6 cu câștig.

În partidă, albul a retrocedat tocmai pionul său liber: **1.f5?! D:e5 2.Tf1 Td6?** corect era 2... De2 3.Rg1 De3+ 4.Rh2 D:g5= **3.Tf2** 3.Tdf4!? **3...Rg7** 3... Rg8!? **4.Df1** 4.Tdf4!? **4...Tf8** 4...Te8= **5.Tdf4?!** 5.Te2!+– **5...Te8 6.f:g6 D:g5** 6...T:g6± **7.Tf7+ R:g6 8.T2f5 Dd2+ 9.Rh3 Tee6 10.Df3 Dh6 11.Tf8 d4 12.Tg5+!** 1-0.

13. Fuentes – Perez
(Cuba, 1983)

Bateria neagră îndreptată spre regele alb este mortală. În ciuda pionilor săi avansați, el trebuie să caute salvarea. Nu merg de exemplu încercările: 1.h4 Tf2+ urmat de schimbul turnurilor și Rg7; sau 1.f8D?? Tg3+ –+; la 1.f8C+ Rg7 2.Tf7+ Rg8 3.h4 Tg7+; sau în fine 1.Tf6+ R:f6! 2.f8D+ Re5 3.Db8+ Rd4 4. Dd6+ Re3 cu câștigul negrului. Singura apărare este **1.Tf4! Nc6!** nu merge 1...Na8? 2.f8D, sau 1...Nb7 2.Tf6+ Rh7 3.h4 Tg6+ 4.Rh2 T:f6 5.e7± **2.Tf6+ R:f6!** Retragerea regelui permite 3.e7 **3.f8D+ R:e6** 3...Re5? 4.Db8+ **4.Dc8+ Rd6 5.Dd8+ Re6 6.Dc8+** remiză.

14. Ackerman – Sălceanu
(Corespondență, 1972-73)

Cu toate că lipsesc nebunii, faptul că regele alb a rămas în centru, permite combinația **1... T:e4+!** și albul a cedat; după 2.f:e4 Dg4+ sau 2.Rd1 Td4+ 3. Re1 Df5; totul se termină repede.

15. Kasparov – Karpov
(A 7-a partidă din meci – Moscova, 1985)

Cu un pion în plus și un nebun excelent la d5, negrul amenință 1...Da3+.

Albului nu-i rămâne rămâne decât să caute salvarea, profitând de poziția nesigură a regelui advers: **1.T:d5!** și remiza a fost consemnată pe baza variantei 1...e:d5 2.Df5+ Re8 3.Dc8+ Dd8 4.De6+ Rf8 5.Df5+ etc. În consecință, aprecierea poziției inițiale trebuie să fie **egalitate**.

16. Mellgren – Cederlind
(Suedia, 1947)

Factorul predominant aici este lipsa de legătură între turnurile negre, care provoacă slăbiciunea liniei ultime. Calculul tactic permite diagnosticul +– pentru că turnurile albe centralizate pot lovi mortal **1.Td8** 1.Ta5!? **1...Ne6 2.T:a8!** și albul câștigă.

17. Smolikin – Matiuhin
(Corespondență, 1988)

Avantajul de dezvoltare al albului este debordant. Totuși, forțele albe nu prea cooperează între ele, iar dama albă este neapărată pentru moment. Pentru a pune diagnosticul corect, trebuie luate în considerare aceste aspecte. Negrul fiind la mutare, dispune de **1...g5!** care permite aprecierea –+ și pune capăt partidei, întrucât după 2.D:g5, decide 2...Nh6.

www.steve.ro

18. Dana Nuțu – Pia Cramling
(Stockholm, 1975)

Albul are un mare avantaj de dezvoltare și un cal centralizat la e5. În situația dată, calul c3 fiind sub atac, maestra română a luat decizia corectă de a trece la acțiuni energice, sacrificând calul pe trei pioni și demolând centrul negru: **1.C:d5! C:d5 2.N:c4 0-0?!** probabil 2...Ne6!? 3.e4 Cc7 4.d5 f6 prelungea lupta **3.Db3 Nb7 4.e4 Cb6 5.N:f7+ Rh8 6.Dh3! N:e4?** ceva mai tenace era probabil 6...Nh4± **7.Ng6 N:g6 8.C:g6+ Rg8 9.De6+ Tf7 10.Ce5 Dd5 11.D:b6 Nd6 12.Dd8+** sau 12.Te1! ori 12.Ne3! ambele cu +– **12...Tf8 13.Dh4 Cc6 14.C:c6 D:c6 15.Ne3** și cu doi pioni în plus, albul și-a valorificat în continuare avantajul său material; ± ar fi probabil aprecierea obiectivă.

19. Brynell – Butnorius
(Eger, 1988)

Albul amenință cu mat, dar negrul poate da șah perpetuu. Se poate atribui aprecierea +–, numai după ce este găsită combinația de deviere **1.Nd1! D:d1+ 2.Rh2 Dd6+ 3.g3**; negrul pierde cel puțin o calitate. S-a mai încercat totuși **3...g5 4.Df5+! g6 5.Dc8**, dar în fața acestui atac dublu, negrul a cedat.

20. Jansa – Illetško
(Ostrava, 1959)

O poziție care pentru analiză și apreciere exactă, cere... răbdare. Presiunea nebunului b3 e jenantă, putând crea negrului unele slăbiciuni pe linia a 8-a. Tactica poate ajuta: **1.C:f7! T:f7 2.a:b5** având în vedere că negrul pierde după 2...a:b5 3.T:a8+ N:a8 4.Te8+, sau după 2...Cd8 3.Te8+ Nf8 4.Ng5, el a continuat cu **2...Ce7** 2...Ce5 va fi examinată mai jos **3.Nf4! Rf8** la 3...Nd5 4.N:d6 c:d6 5.c4 Nb7 6.c5 Nd5 7.c:d6 N:b3 8.d:e7 Te8 9.b:a6 Nd5 10.a7 Na8 11.Tad1 Tf6 12.Td8 Rf7 13.T:a8! cu câștigul albului **4.N:d6 c:d6 5.b:a6 T:a6 6.T:a6 N:a6 7.Ta1! Nc8 8.N:f7 R:f7 9.Rf1 Re6 10.Ta7** cu final câștigat pentru alb.

După **2...Ce5 3.Nf4! Cd3 4.N:d6 C:e1 5.T:e1 c:d6 6.Te7 d5 7.T:b7 T:b7 8.N:d5+ Tf7 9. N:a8 Tf6 10.b:a6** de asemenea cu final clar câștigat.

Calificativul: +–.

21. Kosten – Adorjan
(Esbjerg, 1988)

S-ar părea că nebunul și regele alb pot ține piept cu succes celor trei pioni adverși, dar datorită unei mici subtilități... **1...Rc3 2.Ne4 b3 3.R:f4 Rd4!** *Zugzwang*! Apreciere: –+.

22. Smejkal – Åkesson
(Berlin, 1988)

Figurile negre plasate amenințător, precum și claustrarea regelui alb, permit aprecierea –+, existând și combinația elegantă **1...Cc:e4! 2.f:e4?**; mai tenace pare 2.De1!? **2...Cg4!** care a obligat albul să se recunoască învins; la 3.Dg3 D:h2+! urmat de 4...Cf2#.

23. Hort – Wade
(Hastings, 1972-73)

În fața amenințărilor albului Th5-h7 și e5-e6, negrul se află în situația disperată de a căuta o soluție de salvare. Nimic nu oferă 1...Rf4? 2.Th4+ Rf3 3. Th7 Rf4 4.e6 cu câștig. Corect este **1...Rg4!** și negrul scapă cu remiză; acum, la 2.Th7 este posibil 2...Ta6+! 3.R:f7 Ta7+ 4.Rg6 T:h7 urmat de 5...Rf5. La 2.Th8 Tb7=.

24. H. Rinck

Unele finaluri ne pot da bătăi de cap. În acest caz pionii liberi sunt decisivi: **1.h7** 1.a7? Tg8 –+ **1...Th1 2.a7 Ta1 3.Td1!** O lovitură de tun, care dărâmă întregul dispozitiv inamic **3... Th:d1 4.h8D T:a7 5.Dh5+** cu câștigul albului. Compozițiile cu turnuri erau una din predilecțiile genialului artist.

25. Kasparov – Vaganian
(Skellefteå, 1989)

Ultima mutare a negrului, care a înlăturat calul alb din d6 a fost o greșeală decisivă și a permis albului să transpună jocul într-un final tehnic câștigat **1.b:c6! Cc4+ 2.Rc1 b:c6 3. T:b3 T:b8 4.Ta4! Ce3 5.N:c6 e5** pionul d4 nu se poate salva altfel; la 5...Td8 6.Ta7 Ced5 7.Rd2 +– **6.f:e5 f:e5 7.C:e5** 7.Ta7!? **7...Ce6 8.Ta5 Tc8 9.Rd2!** De remarcat cu câtă energie joacă Kasparov această fază a partidei și cum își plasează toate forțele pe pozițiile cele mai agresive: **9...Rf8 10.Rd3**. Acum negrul nu mai are nici o mutare utilă: 10...Tc7 11.Na4 și pionul d5 este intangibil, urmând să promoveze **10...Re7 11.Ta7+ Rf6 12.Cd7+ Rg5 13.Nf3 Cf5 14.h4+ Rg6 15.Ta6** mai tare 15.Ne4! **15...Rf7 16.Nd5 Te8 17.Ce5+ Rf6 18.Cf3!** O legare decisivă; se amenință 19.Cg5 și 19.g4. După 18...h6, albul poate alege între „brutala" 19.N:e6 și „delicata" 19.g4 Ce3 20.N:e6 T:e6 21.T:e6+ R:e6 22.C:d4+; de aceea negrul a semnat înfrângerea. Evaluare: ±

26. Jansa – Geller
(Budapesta, 1970)

Albul câștigă: +–. Modul de realizare este asemănător unui

studiu al lui Em. Lasker. **1.Tc6+ Rh5 2.Rg7! Tg4+ 3.Rh7 Tf4 4.Tc5+ Rh4 5.Rg7 Tg4+ 6.Rf6** mergea și 6.Rf8 Tg2 7.Re7 Te2+ 8.Rf6 Tf2+ 9.Rg6, ca în text **6...Tf4+ 7.Re6 Te4+ 8.Rf5 Te2! 9.Rg6** negrul a cedat, pentru că urmează „după Lasker" 9...Tg2+ 10.Rh6 Tf2 11.Tc4+ Rh3 12.Rg6 (cu amenințarea 13.T:c2) 12...Tg2+ 13.Rh5 Tf2 14.Tc3+ Rh2 15.T:c2!

27. Korcinoi – Hort
(Luhačovice, 1969)

Poziția trebuie apreciată ± numai după găsirea mutării de subminare **1.g4!!** Pionul nu poate fi luat, căci după 1...C:g4 2.N:e4 f:e4 3.N:g7 R:g7 4.Tg2 negrul pierde o figură. Insuficientă s-a dovedit și continuarea din partidă **1...Cd3 2.N:g7 Cf4 3.Te3 C:g2 4.R:g2 Td2+ 5.Rg1 R:g7 6.g:f5 Cd6**, cu avantaj clar pentru alb. Un exemplu în care atacul asupra centrului se poate face cu un pion lateral.

28. Kasparov – Ribli
(Skellefteå, 1989)

În această poziție, adversarii au consemnat remiza, la propunerea lui Kasparov. O decizie pripită. Negrul este forțat la **1...N:e3**. La analiză, Vaganian a indicat un câștig uluitor pentru alb: **2.Td8!! D:b5** la 2...T:d8? 3.Td5!! **3.Dd6 N:f2+ 4.R:f2 Te8** (pentru 4...Df5+, vezi varianta A) **5.a4! Df5+** la 5...D:a4? 6.De7! Dd4+ 7.T:d4 1-0 **6.Rg2 De4+ 7.Rh3 Df5 8.g4 Df1+ 9.Rg3 De1+ 10.Rf3 Df1+** greșit 10...Dc3+? 11.Rg2, sau 10...Dh1+ 11.Rf2 **11.Re3 Dh3+ 12.Rd2 Dh6+ 13.Rd1** șahurile s-au terminat, negrul poate depune armele.

A – **4...Df5+ 5.Rg2 De4+ 6.Rh3 Df5+ 7.g4 Df1+ 8.Rg3 De1+ 9.Rf3 Df1+ 10.Re3 Dh3+ 11.Rd4!** greșit ar fi fost 11. Rd2? Dh6+! și 12...g6! **11...e5+! 12.Rd5! Dg2+ 13.Rc5 Dg1+ 14.Rc6 Dc1+ 15.Rb7 Db2+ 16.Ra8,** cu câștigul albului.

Pacea însă fusese încheiată...

29. Botvinnik – Euwe
(Moscova – Haga, 1948)

Cu toată structura măcinată a pionilor săi, albul are avantaj datorită presiunii extraordinare asupra poziției regelui negru.

Evaluarea poziției este ±. Interesant este faptul că cei doi pioni dublați vor juca un rol de prim plan **1.e5!** mai tare decât 1.Td7 Ch8 2.e5, care ar fi permis 2...c5 și Tad8, cu oarecare contrajoc pentru negru (Keres) **1...Ce7** slab pare 1...Tae8 2.e6

f:e6 3.Td7 T:f2 4.T:g7 (N.A. sau 4.R:f2 Te7 5.T:e7 C:e7 6.N:e6+ Rf8 7.e4 ±) 4...Rf8 5.R:f2 Te7 6.T:e7 R:e7 ± **2.e4 c5 3.e6 f6 4.T:b6 Nc6 5.T:c6 C:c6 6.e7+ Tf7 7.Nd5**. Negrul a cedat.

30. G. Zahodiakin
(1981)

Albul luptă pentru remiză.

Un final extrem de interesant, care necesită însă cunoștințe de final și... imaginație. **1.c5!** Singura șansă **1...Rg1 2.Ng2!** fantastic! **2...R:g2 3.c6 h1D 4.c7** Așadar sacrificiul de nebun s-a făcut cu scopul de a atrage regele negru pe o poziție defavorabilă **4...Cf2 5.c8D Cd3+ 6. Ra2!** remiză. Câte idei frumoase poate ascunde o poziție simplă!

*

Recomandări finale

Noțiunile tratate în această lucrare constituie partea cea mai dificilă, dar importantă din munca ce trebuie depusă în timpul unei partide de șah.

Cele trei capitole studiate se aplică aproape simultan în timpul jocului și sunt în strânsă legătură, constituind o bună parte din bagajul tehnic necesar.

Dintre acestea, ponderea cea mai importantă în general (în jur de 90%), o ocupă **calculul mintal al variantelor**. Fără deplina stăpânire a acestuia nu este posibil progresul în joc și în rezultatele sportive,.

Capacitatea de a calcula mintal creează clarviziune în timpul unor operații tactice, ușurând însă și munca de apreciere a pozițiilor. De aceea, antrenamentul pentru învățarea, sistematizarea gândirii și ameliorarea preciziei și a vitezei de calcul tactic conduce rapid la o îmbunătățire calitativă a jocului, precum și la sporirea încrederii în forțele proprii și ridicarea moralului.

Aprecierea pozițiilor este un proces de gândire ce necesită o serie de precizări și detalieri.

Necesitatea aprecierii unei poziții survine în situațiile:

– la o poziție dată trebuie găsită continuarea optimă, aceasta necesitând evaluarea poziției;

– imposibilitatea de a calcula variante concrete.

Ca rezultate, acest proces de gândire face posibilă elaborarea a cel puțin unei continuări sau variante optime, într-o poziție dată.

Parametrii necesari pentru o bună apreciere a pozițiilor, sunt:

– obiectivitatea: estimarea reală a posibilităților proprii și adverse, în egală măsură;

– pregătirea teoretică și tehnică;

– rapiditatea în gândire:

– un calcul mintal la înălțime al variantelor.

Deși studiul și pregătirea în șah poartă o amprentă științifică, se poate spune cu siguranță că acesta nu este un joc matematic, nefiind decât o luptă, cu principiile acestei discipline, care trebuiesc însușite.

www.stere.ro

BIBLIOGRAFIE

1. Baranov, B.F. – *Șturm korolevskoi kreposti*
2. Bondarevski, I. – *Kombinații v mitelșpile*
3. Golenișcev, V.E. – *Podgotovka iunîh șahmatistov pervovo razriada*
4. Ivanenko, S.D. – *Sbornik șahmatnîh kombinații*
5. Iudovici, M. – *Plan v șahmatnoi partii*
6. Juravlev, N. – *Șag za șagom*
7. Koblenz, A. – *Uroki șahmatnoi strategii*
8. Kotov, A. – *Tainî mîșlenia șahmatista*
9. Krogius, N.; A. Livșiț, B. Parma, M. Taimanov – *Enzyklopädie des Schachmittelspiels*
10. Lasker, Em. – *Ucebnik șahmatnoi igrî*
11. Lîsenko, A.V. – *Oțenka poziții*
12. Minev, N. – *Ednotopovni endșpili*
13. Neistadt, I. – *Șahmatnîi universitet Paula Keresa*
14. Nimzovici, A. – *Sistemul meu*
15. Pötzsch, A. – *Spass und Kombinieren*
16. Richter, K. – *Kombinationen*
17. Savin, N. – *V mire șahmatnîh kombinații*
18. Șereșevski, M. – *Strategia endșpilia*
19. Uhlmann, W.; Schmidt, G. – *Bauernschwachen*
20. Urseanu, V. – *Strategia jocului de mijloc în șah*
21. Vaisman, V. – *O idee străbate deschiderile*
22. Verhovski, L. – *Zugzwang*
23. Volciok, A.S. – *Metodî șahmatnoi boribî*
24. *Revista Română de Șah, 1934-89*
25. *Fernschach International, 1960-2004*
26. *Le courrier des échecs, 1960-2000*

www.stere.ro

CUPRINS

Prefață 5
Legenda simbolurilor utilizate 7

Capitolul 1 – OPERAȚIILE TACTICE SIMPLE 9

1.1. Partida privită ca un proces unic al luptei 9
1.2. Operațiile tactice și aspectele aferente acestora. Definiții, scop, necesitate 10
1.3. Atacul simultan sau dubla lovitură 13
1.3.1. Exerciții ..... 17 1.3.2. Soluții 19
1.4. Atacul prin descoperire 20
1.4.1. Exerciții ..... 24 1.4.2. Soluții 25
1.5. Șahul prin descoperire 26
1.5.1. Exerciții ..... 29 1.5.2. Soluții 31
1.6. Șahul dublu 32
1.6.1. Exerciții ..... 34 1.6.2. Soluții 35
1.7. Legarea și semilegarea 36
1.7.1. Exerciții ..... 42 1.7.2. Soluții 45
1.8. Distragerea 47
1.8.1. Exerciții ..... 50 1.8.2. Soluții 51
1.9. Atragerea 53
1.9.1. Exerciții ..... 56 1.9.2. Soluții 58
1.10. Interferarea și izolarea 60
1.10.1. Exerciții ..... 63 1.10.2. Soluții 64
1.11. Blocarea. Matul sufocat 65
1.11.1. Exerciții ..... 68 1.11.2. Soluții 70
1.12. Eliminarea apărării 71
1.12.1. Exerciții ..... 74 1.12.2. Soluții 75

www.stere.ro

1.13. Eliberarea spațiului 76
1.13.1. Exerciții ..... 87 1.13.2. Soluții 89
1.14. Acțiunea „transparentă" a figurilor 91
1.14.1. Exerciții ..... 93 1.14.2. Soluții 94
1.15. Supraîncărcarea figurilor 95
1.15.1. Exerciții ..... 98 1.15.2. Soluții 99
1.16. Contralovitura și mutarea intermediară 100
1.16.1. Exerciții ..... 107 1.16.2. Soluții 109
1.17. Distrugerea structurii de pioni care protejează regele 112
1.17.1. Exerciții ..... 118 1.17.2. Soluții 120
1.18. Combinații de mat pe liniile 7 și 8 (1 și 2) 122
1.18.1. Matul pe ultima linie 122
1.18.2. Matul pe penultima linie 126
1.18.3. Exerciții ..... 129 1.18.4. Soluții 132
1.19. Trecerea mutării la adversar (*Zugzwang*) 134
1.19.1. Exerciții ..... 141 1.19.2. Soluții 143
1.20. Străpungerea lanțului de pioni, pătrunderea pionilor 145
1.20.1. Exerciții ..... 147 1.20.2. Soluții 148
1.21. Pionul liber 150
1.21.1. Exerciții ..... 153 1.21.2. Soluții 155
1.22. Urmărirea 156
1.22.1. Exerciții ..... 158 1.22.2. Soluții 159
1.23. Repetarea mutărilor (poziției) și alte procedee tactice de remiză 160
1.23.1. Exerciții ..... 164 1.23.2. Soluții 166
1.24. Combinații de pat 167
1.24.1. Exerciții ..... 172 1.24.2. Soluții 173
1.25. Combinații pentru câștig de material 174
1.25.1. Exerciții ..... 176 1.25.2. Soluții 176
1.26. Dubla amenințare 177
1.27. Alte combinații de mat (matul în general) 178
1.27.1. Exerciții ..... 178 1.27.2. Soluții 181
1.28. Concluzii asupra operațiilor tactice 183

www.steree.ro

Capitolul 2 – CALCULUL VARIANTELOR 185

2.1. Dezvoltarea capacității tactice 186
2.2. Antrenamentul pentru ameliorarea capacității de calcul ... 201
2.3. Viziunea combinativă 206
2.4. Capacitatea tactică 206
2.5. Simțul poziției 206
2.6. Evaluarea pozițională 207
2.7. Exerciții 209
2.8. Soluții 211

Capitolul 3 – APRECIEREA POZIȚIEI 216

3.1. Aprecierea statică 217
3.1.1. Raportul de forțe, sau situația materială 217
3.1.2. Siguranța regilor 219
3.1.3. Structura de pioni 221
3.1.4. Poziția figurilor 233
3.1.5. Diagonale și coloane 235
3.1.6. Centrul și spațiul 241
3.2. Aprecierea dinamică 243
3.2.1. Descoperirea amenințărilor 244
3.2.2. Contrajocul în centru 250
3.2.3. Posibilitatea de preluare a inițiativei 256
3.2.4. Studiul trecerii în final 260
3.2.5. Planul de joc 272
3.2.6. Exerciții 274
3.2.7. Soluții 277

Recomandări finale 285

Bibliografie 287

www.stere.ro

Erată la volumul I

p. 62 – Diagrama 6, dama albă trebuie poziționată la g5.

p. 63 – Diagrama 9, în loc de 3#, corect este 2#.

p. 64 – La soluția nr. 6, în loc de 1.De2 Ra4 2.De2#, corect este: A. **1.Dg2 Ra4** (1...Ra6 2.Da8#) **2.Da2#**; B. **1.Dg8 Ra6** (1...Ra4 2.Da2#) **2.Da8#**. C. **1.Dd5 Ra4** (1...Ra6 2.Da8#) **2.Da2#**.

p. 68 – Diagrama 10, în loc de 7#, corect este 5#.

p. 69 – La soluția nr. 10, în afară de soluția autorului problemei (7#), există una mai scurtă: **1.Te2! Rg5** (1...Rg4 2.Tf2 Rh5 3.Tg3 Rh4 4.Tg8 Rh5 5.Th2#) **2.Tf2 Rg4 3.Tb8 Rh3 4.Tg8 Rh4 5.Th2#**.

p. 72 – Diagrama nr. 7, în loc de „două posibilități", ceva mai corect ar fi „două idei".

p. 73 – Diagrama nr. 9, în loc de 3#, corect este 5#.

p. 74 – Diagrama nr. 20, în loc de 2#, corect este 3#.

p. 75 – Diagrama nr. 25, în loc de 3#, corect este 5#.

p. 76 – Soluția nr. 20. Este curios, dar și un compozitor al unei probleme scurte de 2# poate avea scăpări la verificarea finală a acesteia. Intenția autorului 1.Ta6 urmată de 2.Ta8#, este dejucată de mutarea simplă 1...0-0. Nu se poate demonstra că R sau T negru au fost mutate anterior și că dreptul de a efectua rocada, nu este posibil. De aceea enunțul este 3#: **1.Te6+** (sau 1.Tg6 urmat de 2#, deci dublă soluție!) **1...R ~ 2.Ta6** urmat de **3.Ta8#**.

p. 95 – La soluția nr. 25 (R. Bianchetti, 1925), în loc de 1...Tf2 din comentariu, corect este 1...Tf7. La 1...Tg6 2.Tc8+ Rh7 3.Th8#.

p. 109 – Soluția nr. 8. În afară de 1.Tc1, se poate juca orice mutare de turn pe coloana **c**.

p. 121 – Diagrama nr. 10, în loc de 3#, corect este „Albul câștigă".

p. 122 – Diagrama nr. 12, în loc de 4#, corect este „Albul câștigă".

p. 123 – Soluția nr. 10. După **1.Df3+! Re1 2.Rg3 d1C 3.Dd3 Cf2** (3...Cb2 4.Dc3+ 1-0) **4.De3+ Rd1 5.D:f2** 1-0;

– Soluția nr. 12. Intenția autorului de 4# după 1.Rb3 este anulată de 1...c1C+. Corect este **1.Rb3 c1C+ 2.Rc3 Ce2+ 3.Rd2 Ra2 4.R:e2** 1-0.

p. 146 – Diagrama nr. 3, în loc de 2#, corect este 4#: **1.Ra3 Tb3+!** (aceasta a fost scăparea autorului problemei) **2.R:b3 Nc4+ 3.Ra3** urmat de mat.

p. 147 – Diagrama nr. 8 este greșită. Poziția corectă: **alb: Ra6, Th5; negru: Ra4**. La soluția nr. 8 se șterge „(I. Jespersen, 1883)". Soluția rămâne aceeași.

p. 158 – Coloana 1-a, ultimul rând, în loc de 1.Tg1!, corect este **11.Tg1!**;

– Coloana a 2-a, rândul 2; în loc de 11...c:h5, corect este **11...c:b5**.

p. 181 – În coloana a 2-a, în loc de 3...Rf4 din text, corect este **53...Rf4**.

p. 232 – În coloana 1, rândul 23 (comentariu), în loc de !5...N:g5, corect este 15... N:g5; rândul 31 (text), în loc de 18...Nf8, corect este **18...N:f8.**

p. 234 – Diagrama 194 trebuie înlocuită cu diagrama 197 (dreapta).

p. 235 – coloana 1 la partida Forintos-Hecht (text), în loc de 1.c4b6, corect este **1.c4 b6**.

Completări la volumul I

p. 158 – Unele aprecieri asupra partidei nemuritoare (Vl. Sălceanu & R. Breahnă)

Este firesc faptul ca această partidă să fi fost îndelung analizată timp de 150 ani, existând temeiuri că jocul ar putea fi ameliorat, pentru ambele părți.

S-au găsit resurse care merită evidențiate, reușind în bună măsură ca desfășurarea luptei în această încleștare memorabilă să fie și mai bine înțeleasă. Mai jos vor fi prezentate aceste noi aspecte, fiind simplificat oarecum păienjenișul de variante.

Gambitul Regelui **Anderssen – Kieseritzky** (Londra, 1851) **1.e4 e5 2.f4 e:f4 3.Nc4 Dh4+ 4.Rf1 b5 5.N:b5 Cf6 6.Cf3 Dh6 7.d3 Ch5 8.Ch4 Dg5 9.Cf5 c6 10.g4?** O primă scăpare; necesar era 10.Na4! g6 11.Cg3 C:g3+ 12.h:g3 D:g3 13.Cc3 Nc5 14.De1 D:e1+ 15.R:e1 g5 16.Th5! Ne7 17.g3, cu joc ceva mai bun pentru alb, analiză Hübner. **10...Cf6?** Preferabil era 10...g6! 11.Cd4 (11.g:h5? g:f5 12.h4 Df6 13.Nc4 f:e4 14.d:e4 Tg8 ∓) 11...Ng7 12.c3 N:d4 13.c:d4 c:b5 14.g:h5 Cc6 15.Cc3 d6 16.Df3 C:d4 17.h4! De5 18.D:f4 Ne6 cu joc ceva mai bun pentru negru, analiză Kasparov. **11.Tg1! c:b5 12.h4 Dg6 13.h5 Dg5 14.Df3 Cg8 15.N:f4 Df6 16. Cc3 Nc5 17.Cd5! D:b2** (diagrama) **18.Nd6?** Această continuare cotată anterior cu semnul (!), se dovedește a fi greșită, după aceasta negrul putând echilibra jocul. Potrivit analizei lui Euwe, după 18.d4! D:a1+ (18...Nf8 19. Cc7+ Rd8 20.Te1+–) 19.Rg2 Db2 20.d:c5 Ca6 21.Cd6+ Rf8 22.Ne5 D:c2+ 23.Rh3 f6 24.C:f6 albul ar fi obținut o poziție câștigată.

18...N:g1? Corect era 18...D:a1+ 19.Re2 Db2! 20. Rd2! N:g1 21.e5 Na6 (merită atenție 21...Nb7!? – Kasparov) 22.Cc7+! Rd8 23.D:a8 Nb6 24.C:a6 Na5+ 25.Re3! (mutare unică) 25...Dc1+ 26.Rf2 D:c2+ 27.Rg3 Ne1+ 28.Rh3 D:d3 29.Rg2 De2+ 30.Rh3 Df1+ 31.Rh2 cu egalitate, analiză Steinitz, Kasparov. **19.e5! D:a1+ 20.Re2 Ca6?** După unele cercetări mai vechi ale lui Steinitz, Falkbeer și Cigorin mai bine era 20...Na6!, deși după 21.Cc7+ Rd8 22.C:a6! albul menținea avantajul, de exemplu: 22...Dc3 (22...Nb6? 23.D:a8 Dc3 24. D:b8+ Dc8 25.D:c8+ R:c8 26.Nf8! ±) 23.Nc7+ D:c7 24.C:c7 Cc6 (24...R:c7 25.D:a8 Cc6 26.Cd6 C:e5 27.C:b5+ Rb6 28.Db8+ +–) 25.C:a8 g6 (25...Cge7 26.Rf1! Nc5 27.Cd6 C:e5 28.Cb7+! Rc8 29.De4 Na3 30.D:e5 R:b7 31.Cc7 +–) 26.Dg3! g:f5 27.D:g1 Cge7 28.g:f5 Tg8 29.Dc5 C:f5 30.c3 ± **21.C:g7+ Rd8 22.Df6+ C:f6 23.Ne7#.**

Acestea sunt principalele idei asupra partidei nemuritoare, care se pare că confirmă părerea lui Ragozin: aprecierea unei poziții nu este totdeauna ceva constant, putându-se schimba cu fiecare mutare și cu fiecare an, putând fi descoperite diferite planuri de joc. Vom vedea ce ne mai rezervă viitorul!

p. 180 – La soluția de la exercițiul nr. 1 (**Zukertort-Winawer**), după **1.Cc1**, în loc de 1...Nb4 cum s-a jucat în partidă, continuarea **1...Ne1! 2.Ce2 Rf7!** ar fi menținut egalitatea conform variantelor:
A. 3.Rf4 Rg6!= datorită amenințării 4...Nd2#, albul trebuie să se replieze.
B. 3.Cf4?! N:g3 4.C:d5 Nh2 greșit ar fi 4...N:e5? 5.d:e5 Re6 6. Rd4 +–; merită însă atenție 4...Re6! 5.Cf4+ Rd7 6.Ch5! Nh4 7.Rf4 Nf2 8.R:f5 g3 9.C:g3 N:g3 10.Rf6 Nh4+ 11.Rf7 Ng5 12.e6+ Rd8 13.Rf8= **5.Rf2 N:e5 6.d:e5 Re6 7.Cf4+ R:e5 8.Rg3 Rd4 9.Ce6+ Rd5 10.Cd8 R:c5 11.C:b7+ R:b6 12.Cd6 Rc5 13.C:f5 Rb4 14.R:g4 R:a4 15.Rf4 R:a4 16.Re4**= (analiză R. Breahnă).

p. 180 – La soluția de la exercițiul nr. 4 (**Capablanca – Reshewsky**), în locul continuării 53...Nd7 din partidă (vezi diagrama de la pag. 181) care a dus la pierdere, mai bine ar fi fost, conform unei analize a lui Boleslavski, **53...Nf7! 54.e6 Ng8! 55.Rd3! Rf4** pierdea 55...b4? 56.e7 Nf7 57.Cc4 Nh5 58.f6 +– **56.e7 Nf7** și negrul rezistă.

Albul avea însă mai devreme două posibilități de a-și valorifica avantajul:
A. 50.Cf4 Rh4 50...Rf3 51.f6 Ne8 52.Re6 +– **51.f6 Ne8 52.Re6 g3 53.Re7 Nh5 54.b4! Rg4 55.C:h5 g2 56.f7 g1D** 56...R:h5? 57.f8D g1D 58.Dh8+ etc. **57.Cf6+ Rf3 58.f8D R:e3 59.Cd5+** cu câștig.
B. 50.f6 Ne8 51.Re6 Rh4 52.Re7 Nh5 53.Cf4 g3 54.b4 cu transpunere în varianta A (analiză R. Breahnă & Vl. Sălceanu).

Reiese că pionul alb e3 trebuia lăsat la locul său...

Tipărit la ARARAT s.r.l.
ARARAT
B-dul Carol I nr. 43
Sector 2 – Bucureşti

www.stere.ro

Cel de-al doilea volum al lucrării *CURS PROGRESIV DE ȘAH* are drept scop o instruire sistematică a cititorului cu oarecare experiență, pentru a-l orienta spre șahul de performanță și ascensiunea sportivă.

Materialul prezentat oferă elementele strict necesare pentru perfecționarea raționamentului, fiind prezentate trei capitole:

- operațiunile tactice cu motivațiile de realizare;
- tehnica de calcul mintal al variantelor, cu metodele și ideile de ameliorare a acesteia;
- modul de apreciere obiectivă a poziției, cu analiza și sinteza elementelor componente.

Conținutul este de un real folos teoretic și practic pentru cititor.

DESPRE AUTOR (n. 1934)

- Pentru a-și putea exercita profesia de inginer chimist, începând din 1958 se dedică șahului prin corespondență, fără deplasări la concursuri
- Obține primul titlu de campion național în 1963
- Maestru internațional ICCF din 1978
- Participant în echipa națională la 3 olimpiade
- Campion european în 2002
- Antrenor timp de 8 ani
- Președinte al Comisiei Centrale de Șah prin Corespondență
- A publicat materiale, partide și articole teoretice în țară și străinătate

ISBN 973-7727-21-5